http://www.oldgamesitalia.net/

22
ANNO 3
NUMERO 22
SETTEMBRE 1993
LIRE 5000

XENIA EDIZIONI

CONSOLE MANIA

148 PAGINE !
16 PAGINE IN PIU'

NINTENDO
NES
GAME BOY
SUPER NINTENDO

JURASSIC PARK
LA PREISTORIA DEL MEGA DRIVE

SEGA
MASTER SYSTEM
GAME GEAR
MEGA DRIVE

L'ONDATA DEI PICCHIADURO ESTIVI
MORTAL KOMBAT SU MD, STREET FIGHTER II TURBO SU SNES,
STREET FIGHTER II C. E. SU PC ENGINE,
STREETS OF RAGE SU MS

RIPLEY ARRIVA ANCHE SU SNES
ALIEN 3

ATARI
LYNX
7800

PREVIEW:
VISTI PER VOI THUNDERHAWK,
POPULOUS II, ROCKET KNIGHT ADVENTURES,
CHUCK ROCK II E ALTRI ANCORA

IN PIU': SUPER TURRICAN,
MUTANT LEAGUE FOOTBALL,
THE LOST VIKINGS, GOLDEN AXE III...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DAL
APOLAVORO

ARMA LETALE

LETHAL WEAPON, LETHAL WEAPON 2 AND LETHAL WEAPON 3 NAMES, CHARACTERS AND ALL RELATED INDICIA ARE TRADEMARKS OF WARNER BROS. INC. TM & © 1992 WARNER BROS INC. ALL RIGHTS RESERVED.

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

Nintendo®

GAME BOY™

RIVIVI LE AVVENTURE DELLA TRILOGIA DI "ARMA LETALE" IN UN SOLO VIDEOGIOCO. NEI PANNI DI ROGER MARTAUGH O MARTIN RIGGS, I PROTAGONISTI, PUOI SGOMINARE BANDE DI NARCOTRAFFICANTI, DISINNESCARE BOMBE, ANNIENTARE KILLER SANGUINARI, IL TUTTO CONDITO CON UNA MUSICA EMOZIONANTE CHE TI CATAPULTERÀ NEL MONDO DEI TUOI EROI.

TOYS®
LEADER

ocean

http://www.oldgamesitalia.net/

dotti originali per NINTENDO con l'assisten

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

17 SETTEMBRE

CADARIO

"SE NON É JURASSIC PARK É ESTINTO"

A STEVEN SPIELBERG FILM

JURASSIC PARK™

UNIVERSAL PICTURES PRESENTS
AN AMBLIN ENTERTAINMENT PRODUCTION
SAM NEILL LAURA DERN JEFF GOLDBLUM AND RICHARD ATTENBOROUGH
"JURASSIC PARK" SAMUEL JACKSON BOB PECK MARTIN FERRERO
MUSIC BY JOHN WILLIAMS FILM EDITED BY MICHAEL KAHN, A.C.E. PRODUCTION DESIGNER RICK CARTER
DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY DEAN CUNDEY, A.S.C. BASED ON THE NOVEL BY MICHAEL CRICHTON
SCREENPLAY BY DAVID KOEPP ADAPTATION BY MICHAEL CRICHTON AND MALIA SCOTCH MARMO
PRODUCED BY KATHLEEN KENNEDY AND GERALD R. MOLEN
AMBLIN DIRECTED BY STEVEN SPIELBERG A UNIVERSAL PICTURE UNIVERSAL

ocean

LEADER
DISTRIBUZIONE

(...) NESSUN UOMO FU MAI TESTIMONE DI QUESTA SCENA ALLUCINANTE, CHE PARE SORTITA DA UN INCUBO; NESSUN UOMO LA VIDE POICHÉ ESSA AVVENNE SULLA TERRA QUALCOSA COME 90 MILIONI DI ANNI FA, DURANTE L'IMPERO DEI RETTILI.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IN QUESTO NUMERO

ANTEPRIMANIA 7
MADE IN JAPAN 9
AMERICANICAMENTE 10
NINTENDO NEWS 16
SEGA CITY 22
RECENSIONI 27
PREVIEW 116
AGGIUNGI UN POSTO AL TAVOLO 131
ROGUE'N'ROLE 133
CONTROL YOUR CONSOLE 134
CONSOLIAMOCI 137
BOVAS' HARD CAFE' 138

GLOSSARIO

Poiché pensiamo che molti di voi siano da pochissimo entrati nel mondo dei videogames, abbiamo voluto inserire in questa pagina un glossario dei termini più usati in questo campo, così potrete diventare subito anche voi veri e propri esperti. Abbiamo volutamente evitato di parlare dei generi dei giochi, che trovate descritti invece sotto ogni cartello della Segnaletica dei videogiochi di Console Mania.

Arcade • E' il nome che si dà sia ai coin-op, sia al genere di giochi che si trovano nelle sale.

Background • Il fondale di ogni gioco.

Blastare • E' il termine generalmente usato come sinonimo di "uccidere", "ammazzare", ecc.

Coin-op • Letteralmente "funzionante a gettoni" (coin operator). Si dice di qualsiasi videogioco che trovate nei bar o nelle sale giochi.

Parallasse, Parallattico • Si dice di scrolling che avviene su piani differenti, così da dare il senso di profondità. Per esempio su un fondale mentre vi spostate da destra a sinistra notate che le piante in primo piano si muovono molto veloci, le montagne in secondo piano sono un po' più lente e le nuvole in alto sono lentissime.

Scrolling • Il movimento del fondale di un gioco. Può essere orizzontale, verticale o multidirezionale (cioè sia orizzontale, sia verticale).

Sprite • Ogni oggetto o personaggio che possa essere spostato rispetto al fondale viene chiamato sprite. Gli sprite hanno una dimensione predefinita che dipende dalle capacità del computer (o console) e gli sprite molto grandi sono quindi formati da più sprite messi insieme.

Stage • E' sinonimo di "livello".

Tie-in • Genere di gioco ispirato alla trama di un film.

Vettoriale • E' un tipo di grafica a tre dimensioni creata utilizzando solo linee rette unite fra loro. Serve per rappresentare solidi tridimensionali che si muovono nello spazio in ogni direzione. E' particolare perché le varie posizioni che assumono gli oggetti vengono calcolate dal computer, e non disegnate dai programmatori che, una volta concepita la forma iniziale, non devono preoccuparsi dei vari cambiamenti in rapporto al movimento.

Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano * Direttore Responsabile: Roberto Ferri * Direttore Esecutivo: Stefano Gallarini * Capo Redattore: Alessandro Rossetto * Assistente alla Redazione: Marco Auletta * Redattori: Alessandro Rossetto, Andrea Fattori, Andrea Orchesi, Christian Antonini, Davide Corrado, Emanuele Scichilone, Giancarlo Albertinazzi, Giovanni Papandrea, Marco Auletta, Maria eynaud, Paolo Besser, Piermarco Rosa, Raffaele Sogni, Segretaria di Redazione: Roberta Zampieri * Videoim

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CONSOLEMANIA IN DIRETTA DA GARDALAND

Non so se ve ne siete accorti, ma nella quinta e sesta puntata di Unomania Estate c'erano anche alcuni redattori della vostra rivista e, in generale, delle riviste Xenia. Che volete che vi dica, come si può rinunciare al divertimento proprio quando il numero doppio della rivista si è concluso e c'è qualche giorno di pausa prima di cominciare quello di settembre? E così, in mezzo ai divertimenti più terribili e davvero emozionanti, i nostri prodi eroi si sono caricati e debitamente "eccitati" per garantirvi un numero di settembre straordinario: 16 pagine in più, tutte le anticipazioni, e più commenti per ogni gioco. E altre novità? Tante, tantissime, ma le scoprirete via via leggendo la rivista: proprio come quando si è in quel meraviglioso parco divertimenti che è Gardaland, dove le emozioni si scoprono mano a mano che si cammina per le vie e ci si addentra per le varie costruzioni.Vedete, la gita al parco dei divertimenti è servita per avere nuove idee e rinnovarsi un po', anche perché adesso vi aspetta un nuovo anno scolastico, e questa volta dovrete darci dentro... ma ce la farete, ne siamo convinti, soprattutto perché la vostra console vi sarà sempre vicina nei momenti più difficili... ma non tenetela troppo vicina quando dovete studiare, altrimenti...

Stefano Gallarini

Si ringraziano Joystick Fun, Console Generation per la gentile collaborazione a questo numero della rivista.

INDICE RECENSIONI

GAME BOY

67 ALFRED CHICKEN
41 BEST OF THE BEST
73 FIRE FIGHTER

GAME GEAR

116 CHUCK ROCK II - PREVIEW
129 WOLFCHILD - PREVIEW
62 WWF STEEL CAGE CHALLENGE

MASTER SYSTEM

116 CHUCK ROCK II - PREVIEW
110 FLASH
104 KRUSTY'S FUN HOUSE
70 STREETS OF RAGE
39 STRIDER II
129 WOLFCHILD - PREVIEW
62 WWF STEEL CAGE CHALLENGE

MEGA CD

126 THUNDERHAWK - PREVIEW

MEGA DRIVE

116 CHUCK ROCK II - PREVIEW
99 ELIMINATE DOWN
96 F1
109 FATAL FURY
76 GOLDEN AXE III
34 JURASSIC PARK
46 MORTAL KOMBAT
88 MUTANT LEAGUE FOOTBALL
125 POPULOUS II - PREVIEW
121 ROCKET KNIGHT ADVENTURES - PREVIEW
92 THE FLINTSTONES

NEO GEO

79 THRASH RALLY

NES

69 Hudson's ADVENTURE ISLAND II
42 ULTIMATE AIR COMBAT

PC ENGINE

54 STREET FIGHTER II CHAMPION EDITION

SUPER NINTENDO

28 ALIEN 3
41 BEST OF THE BEST
109 BATMAN RETURNS
112 BOB
75 JIMMY CONNORS PRO TENNIS TOUR
100 POCKY & ROCKY
82 STREET FIGHTER II TURBO

63 SUPER DOUBLE DRAGON
91 SUPER OFF ROAD
106 SUPER TURRICAN
65 TAZMANIA

58 THE LOST VIKINGS

Alessandra Gandolfi * Redazione: Xenia - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel (02) 66.80.45.05 - Fax (02) 66.80.44.78 * Fotolito: Litomilano * Stampatore: Rotolito Lombarda, S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) * Concessionaria di Pubblicità: Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano - Tel. (02) 69.0012.55 - Fax (02) 69.00.12.77 * Distribuzione: ME.PE S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20124 Milano * Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano Nr. 660 del 21/9/1991 - Pubblicità inferiore al 70% *Abbonamento a 11 numeri Lit. 50.000, arretrati il doppio del prezzo di
le Nr. 19551209 intestato a Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.) FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO
02 - 33000036 (5 linee)

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA. SI SERVONO ANCHE RIVENDITORI QUALIFICATI.

OFFERTE ESTATE

GAME BOY L. 125.000
GAME BOY L. 139.000
+GIOCO NOVITÀ

GIOCHI GAME BOY

4 IN 1 FUN PACK	L.	68.000
ADAMS FAMILY 2	L.	68.000
ADVENTURE ISLAND II	L.	58.000
ALIEN III	L.	68.000
AVENGING SPIRIT	L.	68.000
BARBIE	L.	68.000
BART SYMPON VS JUG.	L.	68.000
BATTLE PING PONG	L.	68.000
BATTLESHIP	L.	58.000
BATTLETOADS	L.	58.000
BEST OF THE BEST KARATE	L.	68.000
BILL & TED ADVENTURE	L.	68.000
BIONIC COMMANDO	L.	58.000
BLASTER MASTER BOY	L.	48.000
BOMBER KING	L.	68.000
BONK'S ADVENTURE	L.	68.000
BOUBBLE BOUBBLE	L.	48.000
BUBBLE BOBBLE 2	L.	68.000
BURGER TIME DELUXE	L.	48.000
CAESAR PALACE	L.	68.000
CASTELVANIA 2	L.	48.000
CHASE HQ	L.	48.000
CHESSMASTER	L.	68.000
COOL WORLD	L.	68.000
DARKWING DUCK	L.	68.000
DIG DUG	L.	58.000
DOTTOR MARIO	L.	48.000
DR. FRANKEN	L.	58.000
ELEVATOR ACTION	L.	68.000
EMPIRE STRKE BACK	L.	68.000
F15 STRIKE EAGLE	L.	68.000
F1 RACE	L.	68.000
FACEBALL	L.	68.000
FELIX IL GATTO	L.	68.000
GARGOYLE'S	L.	48.000
GARMS GUNDAM	L.	48.000
GHOSTBUSTER II	L.	68.000
GOAL	L.	68.000
HI SCHOOL SOCCER	L.	58.000
HOME ALONE 2	L.	68.000
HONLY E BENJY	L.	58.000
JEEP JAMBOREE	L.	68.000
JOE E MAC	L.	68.000
JORDAN VS BIRD	L.	38.000
JURASSIC PARK	L.	68.000
KICK OFF	L.	68.000
KRUSTY FUN HOUSE	L.	58.000
LEMMINGS	L.	68.000
LETHA WEAPON	L.	68.000
LITTLE MERAILD	L.	68.000
MARBLE MADNESS	L.	38.000
MC DONALD LAND	L.	68.000
MERCENARY FORCE	L.	48.000
MICKEY MOUSE II	L.	58.000
MILON'S SECRET CASTLE	L.	68.000
MINER 2049	L.	68.000
MISSILE COMMAND	L.	58.000
NEMESIS II	L.	58.000
NIGEL MANSELL	L.	68.000
NINJA BOY 2	L.	68.000
NOBUNGA'S AMBITION	L.	58.000
OLIMPIADI	L.	58.000
PACMAN	L.	58.000
PAPERBOY 2	L.	58.000
PARASOL STARS	L.	68.000
PIPE DREAM	L.	28.000
POCKET BATTLE	L.	48.000
POWER RACER	L.	58.000
PRINCE OF PERCIA	L.	48.000
Q-BERT	L.	48.000
R-TYPE	L.	48.000
R-TYPE II	L.	68.000
RACE DRIVING	L.	68.000
RAMPART	L.	58.000
RANGING FIGHTER	L.	68.000
SERPENT	L.	48.000
SNAKY SNEKY	L.	58.000
SOCCER MANIA	L.	48.000
SOLAR STRIKE	L.	68.000
SOLOMON'S CLUB	L.	48.000
SPEEDY GONZALES	L.	68.000
SPIDERMAN 2	L.	68.000
SPOT	L.	58.000
SPY VS SPY	L.	48.000
STAR WARS	L.	68.000
SUMO FIGHTER	L.	68.000
SUPER HUNHBACK	L.	68.000
SUPER MARIO LAND	L.	48.000
SUPER MARIO LAND 2	L.	68.000
TALE SPIN	L.	68.000
TASMANIA STORY	L.	48.000
TENNIS	L.	48.000
TERMINATOR 2	L.	68.000
TESSERAE	L.	68.000
THE BATLLE OF OLIMPUS	L.	68.000
TINY TOONS	L.	68.000
TIP OFF	L.	58.000
TOP GUN	L.	68.000
TOP RANK TENNIS	L.	58.000
TRAVEL GUIDE	L.	28.000
TUMBLEPOP	L.	68.000
TURRICAN	L.	48.000
TURTLES II	L.	68.000
UNIVERSAL SOLDIERS	L.	58.000
WAYNES WORLD	L.	58.000
WORLD CUP	L.	58.000
WWF SUPERSTARS 2	L.	68.000
YOSHY'S COOKY	L.	48.000

ACCESSORI GAME BOY

HANDY CARRY PORTA GAME BOY	L.19.000
HANDY BOY + JOYSTICK LUCE+LENTE+CASSA STEREO	L.55.000
POWER PACK ACCUMULATORE UNIVERSALE RICARICABILE PER GB. E GG.	L.65.000
INTERF. X 4 GAME BOY	L.19.000
LIGHT - BOY LUCE + LENTE	L.29.000
ACTION PACK	L.29.000

ACQUISTA 3 CARTUCCE AVRAI UNO SCONTO EXTRA DEL 10%

GAME GEAR L. 198.000

GIOCHI GAME GEAR

3 IN 1	L.	58.000
6 IN 1	L.	128.000
AERIAL ASSAULT	L.	48.000
ALIEN 3	L.	78.000
ARCH RIVALS BASKETBALL	L.	68.000
AX BATTLER	L.	68.000
BATMAN RETURNS	L.	58.000
CASTLE OF ILLUSION-TOPOLINO	L.	58.000
CHAKAN	L.	68.000
CHESSMASTER-SCACCHI	L.	68.000
CHUCK ROCK	L.	68.000
CRASH DUMMIES	L.	68.000
DODGE DAPEI	L.	48.000
DONALD DUCK PAPERINO	L.	48.000
EVANDER HOLYFIELD'S BOX	L.	68.000
FANTASTIC NAVIGATOR	L.	48.000
G-LOCK	L.	58.000
GALAGA '91	L.	58.000
HEAD BUSTER	L.	48.000
HOME ALONE	L.	78.000
HOUSE OF THE VAMPIRE	L.	58.000
INCREDIBLE DUMMING	L.	78.000
INDIANA JONES	L.	78.000
KICK & RUSH	L.	78.000
KINETIC CONNACTION	L.	48.000
KLAX	L.	68.000
KRUSTY FUN HOUSE	L.	78.000
LAND OF ILLUSION	L.	78.000
LEADERBOARD GOLF	L.	78.000
LEMMINGS	L.	68.000
LITTLE MERMAID - LA SIRENETTA	L.	78.000
MARBLE MADNESS	L.	58.000
OLIMPIC GOLD	L.	68.000
OUT RUN	L.	48.000
PALLAPRIGIONIERA	L.	48.000
PAPER BOY	L.	78.000
PENGO	L.	38.000
PREDATOR TWO	L.	78.000
PRINCE OF PERSIA	L.	78.000
PRO-BASEBALL	L.	58.000
PSICHO WORLD	L.	38.000
R.C. GRAND PRIX	L.	78.000
SHAINING IN THE DARKNESS	L.	68.000
SHINING FORCE	L.	68.000
SHINOBY 2	L.	68.000
SONIC I	L.	48.000
SONIC II	L.	68.000
SPACE HARRIER	L.	58.000
SPIDERMAN	L.	68.000
STREET OF RAGE-BARE KNUCKLE	L.	68.000
STRIDER II	L.	78.000
SUPER MONACO - GP II SENNA	L.	58.000
SUPER OFF ROAD	L.	68.000
SUPER SPACE INVADERS	L.	68.000
TALE SPIN	L.	78.000
TAZMANIA	L.	78.000
THE BERLIN WALL-ARCANOID	L.	48.000
THE SIMPSON	L.	78.000
THE TERMINATOR	L.	68.000
TOM & JERRY	L.	68.000
W.C. SOCCER	L.	78.000
WIMBLEDON TENNIS	L.	68.000
WOODY POP	L.	48.000
WWF WESTLERMANIA 2	L.	68.000

FINO AD ESAURIMENTO SCORTE

MEGA-CD 2 + 4 GIOCHI L. 648.000

Vasto assortimento giochi per Mega-CD

PRESENTI ALLO SMAU '93 PAD. 20/1 STAND F-26

NEO-GEO

COMPLETO DI JOYSTICK CAVI E ALIMENTATORE

L. 549.000

GIOCHI NEO-GEO

3 GOUNT BOUT WRESTL.	L.349.000
ART OF FIGHTING	L.349.000
BLUES JOURNEY	L.139.000
BURNING FIGHT	L.199.000
CROSSED SWORD	L.199.000
CYBER - LIP	L. 89.000
EIGHT MAN	L.199.000
FATAL FURY	L.419.000
GHOST PILOT	L.139.000
JOY JOY	L. 99.000
KING IF MONSTER	L.198.000
LEAGUE BOWLING	L. 89.000
MAGICAL LORD	L. 99.000
NINJA COMBAT	L.139.000
RIDING HERO	L. 99.000
ROBO ARMY	L.169.000
SAMURAI SUT DOWN	L.449.000
SENGOKU	L.169.000
SENGOKU II	L.379.000
SOCCER BRAWL	L.169.000
SUPER S.KICK-OFF	L.379.000
THE SUPER SPY	L.129.000
TOP PLAYER GOLF	L.188.000
WORLD HEROES	L.449.000

I prezzi sopra riportati sono IVA compresa. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia.

Tutti i nomi e i marchi sopra riportati appartengono ai loro proprietari.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ANTEPRIMANIA

TECMAGIK

Lo ricorderete certamente per le (non poche) pagine di pubblicità apparse a suo tempo su CMania, la casa inglese si era ritagliata uno spazio di primo piano su console come il Master System (Populous o New Zealand Story vi dicono nulla?) grazie a una serie di giochi di ottima qualità. Anche il passaggio ai 16 bit Sega è ormai storia con Andre Agassi Tennis, che dovreste già avere visto proprio su queste pagine, ma è recente l'annuncio

che verranno sviluppati nuovi giochi anche per tutti i formati di casa Nintendo. Oltre ad Agassi Tennis, che uscirà anche per Super Nintendo quest'autunno, ci sono anche gli altri giochi nei programmi della Tecmagik che dovrebbero uscire un po' per tutti i formati. Cominciamo subito con Steven Seagal, uno dei più recenti "picchiatori" hollywoodiani (che abbiamo scoperto di recente essere più densa di esperti di arti marziali di Hong Kong, Pechino e Tokio messe assieme) con al suo attivo una serie di polizieschi senza macchia e senza paura e dell'ultimo Under Siege, ennesimo clone di Die Hard (neanche tra i più brutti, comunque, qualcuno ha avuto il coraggio di andare a vedere Passenger 47? Io no!). Sta per essere tramutato in videogioco, anzi in una serie di videogiochi se il primo riscuoterà sufficiente successo, a parte l'ambientazione futuristica e la lotta contro una mega-corporazione non se ne sa molto per ora, ma vi lasciamo indovinare di che tipo di gioco si tratti.

Ci sono poi un paio di giochi ispirati a cartoni animati, come Silvestro e Titti o la Pantera Rosa.

Quest'ultima uscirà su MD e SNES, ma dovrebbero seguire anche altri formati, e dovrebbe essere ben nota a tutti; in caso contrario non preoccupatevi di rivederla in azione al più presto, non solo sulla vostra console, ma in una nuova serie di cartoni animati adesso in lavorazione. A favore del gioco ci sono un personaggio simpaticissimo (speriamo solo che la pantera sia animata in maniera decente), la presenza dell'ispettore Clouseau, ma soprattutto l'immancabile colonna sonora di Henry Mancini.

SYLVESTER AND TWEETY

Meglio conosciuti come Silvestro e Titti in Italia: si tratta del gatto e del canarino più longevi nel mondo (nonostante una vita non esattamente tranquilla per entrambi) con i loro 51 anni d'età. Lo scopo del gioco lo potete immaginare facilmente: nei peli di Silvestro dovete procacciarvi con enorme fatica un pasto davvero misero, una manciata di piume e ossa di nome Titti

che è anche il canarino preferito della vostra tutt'altro che docile padrona. Gli scenari sono quelli classici della serie, si va dalla casa della simpatica vecchietta a una nave, così come i vostri problemi. Oltre al solito mastino c'è la pozione magica in grado di trasformare Titti in

un enorme mostro dagli occhi azzurri. Dalle prime foto il gioco sembra azzeccato nel catturare, graficamente, lo spirito dei cartoni, bisognerà vedere come saranno le animazioni (importantissime per un personaggio tratto da un cartone) e quante saranno le catastrofiche situazioni in cui Silvestro potrà cacciarsi, e lo potremo vedere solo su Megadrive (le foto dei giochi sono tutte per questa console) e Master System.

JIM POWER

Jim Power è uscito ormai da qualche tempo per computer e fa ora (o meglio, a ottobre) la sua comparsa anche su

Mega Drive

Megadrive e SNES. Il gioco è il classico platform-picchiaduro: è infatti strutturato su sette livelli di cui tre sono di platform spara e salta con una quantità di nemici (compresi cinque enormi mostri di fine livello), armi da raccogliere per incrementare il vostro arsenale, bonus e chiavi per aprire le porte ai prossimi livelli. Altri due livelli sono di classico shoot 'em up (non aspettatevi un Thunderforce, comunque) mentre un altro paio sono da fare tutti in velocità evitando ostacoli e raccogliendo bonus.

Mega Drive

Graficamente sembra particolarmente ricco (fin troppo colorato, forse), può contare su due livelli di scrolling parallattico (tre livelli di parallasse più modo 7 per zoom e rotazioni nella versione SNES), 60 immagini al secondo (50 nella

SNES

versione PAL), 12 musiche di Chris "Turrican" Huelsbeck e un effetto 3D con tanto di occhialini per dare una vera sensazione di profondità ai vari piani del parallasse: detto così sembra davvero tecnicamente notevole, peccato che il treddì mi faccia tornare alla mente film come Lo Squalo 3D o l'ultimo Nightmare in cui il 3D era solo un espediente per risollevare le sorti di film veramente mediocri, speriamo che lo stesso non valga per Jim Power.

SNES

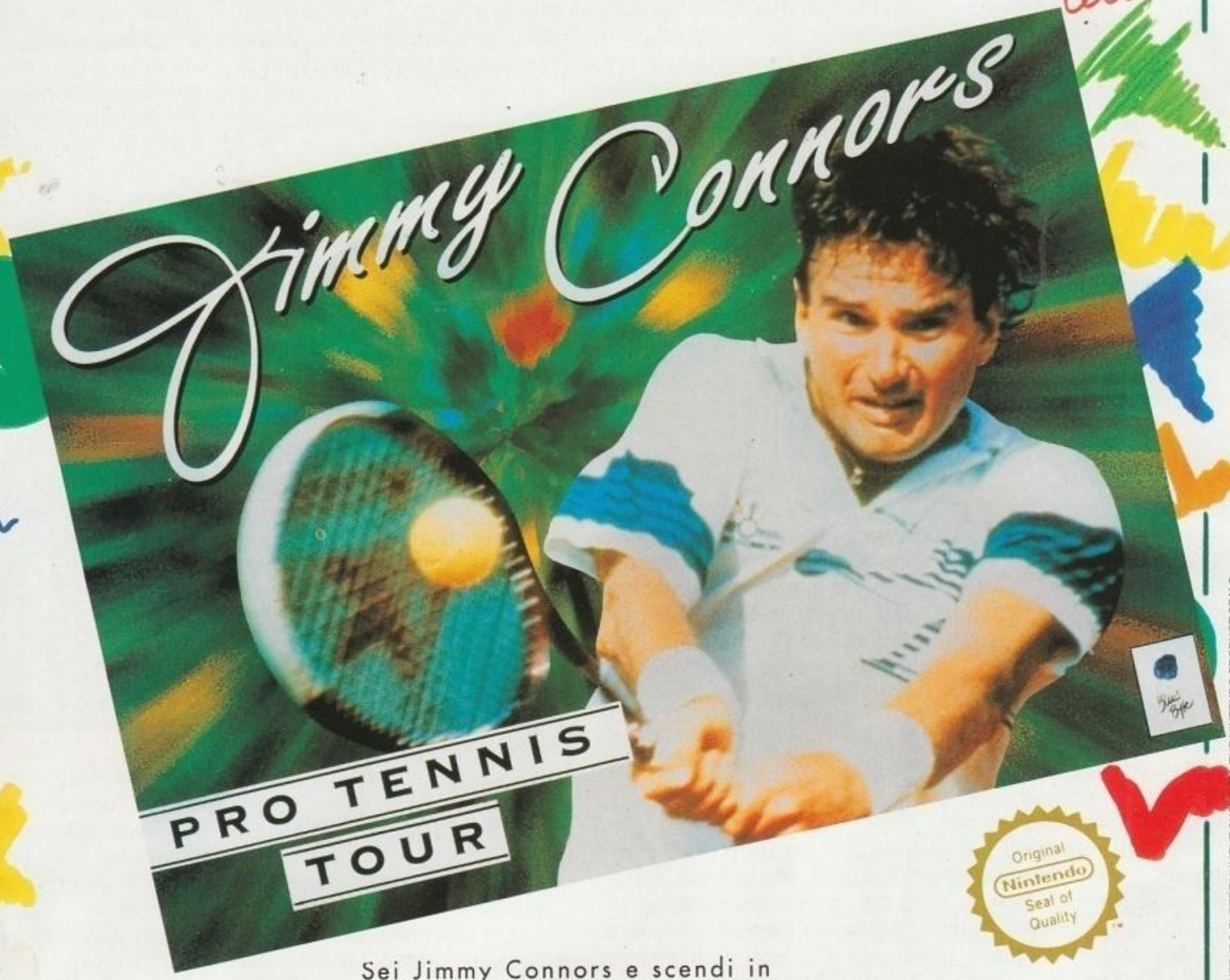
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GIOCARE E' PIÚ FACILE CON....

GAME BOY

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM



Original Nintendo Seal of Quality

Sei Jimmy Connors e scendi in campo per diventare il n° 1 al mondo e, insieme, il più grande giocatore della storia del tennis. Ti aspettano, nell' ambito dei più prestigiosi tornei mondiali, su svariate superfici di gioco (terra battuta, erba, cemento), 16 temibili avversari. Incontri di singolo e di doppio, 3 livelli di difficoltà, 5 allenatori professionisti a tua disposizione.

UBI SOFT
Entertainment Software

TOYS LEADER

CADARIO

©1993 UBI SOFT

NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM®, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

TENDO® AND NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM E TRADEMARKS OF NINTENDO.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MADE IN JAPAN

E' ormai ufficiale, proprio come vi avevamo accennato un paio di numeri addietro è in fase di realizzazione la conversione del più bel picchiaduro mai apparso su console. Quel tanto celebrato Fatal Fury 2 per Neo Geo farà infatti la sua comparsa anche su Super Famicom; grafica e giocabilità sono tutte da verificare, ma è già stato annunciato che i lottatori ci saranno tutti.

di mosse speciali mentre ci penseranno gli oltre 100 Mega della cartuccia a farvi cadere la mascella ai piedi. Se cercate qualcosa di veramente cattivo per sfogarvi dopo aver passato una giornata a rispondere alle telefonate dei lettori non posso che consigliarvelo.

Per gli appassionati di animazione giapponese segnaliamo invece l'uscita (alla buon'ora) di Macross, basato sulla serie di cartoni animati Robotech (o meglio sulla prima parte della serie visto che Robotech è in realtà la fusione di tre serie di cui Macross e appunto la prima). E' passato qualche annetto ma finalmente, se avete un Super Famicom, avrete la possibilità di pilotare un caccia Varitech (sissì, proprio quelli che si trasformano) contro le forze Zentraedi: il gioco non sembra nulla di eccezionale dalle foto, ma potrei sbagliarmi, e se siete appassionati della serie nulla vi potrebbe fermare lo stesso (state parlando con una persona a cui è piaciuto Gundam F-91 per Super Famicom). E' uscita inoltre anche una versione Mega-CD di Ranma 1/2 (il celebre fumetto-cartone animato di Rumiko Takahashi), il gioco è drasticamente diverso dalle versioni uscite finora per diversi formati: si dovrebbe trattare di un'avventura quasi esclusivamente basata su animazioni di cui il gioco, sfruttando il CD, fa abbondante utilizzo. Meglio non pronunciarsi sulla comprensibilità del gioco in giapponese.

A proposito di Neo Geo, dalla SNK arriva l'ennesimo picchiaduro con personaggi sempre più grossi e sempre più cattivi. Altro che esperti di arti marziali o signorine muscolose: in Fire Suplex se le danno di santa ragione, anche con l'ausilio di mazze ferrate e altre armi non proprio convenzionali. Il gioco è in effetti una specie di wrestling, ci sono la solita quantità

NAMCO

No, alla Namco non stanno scherzando, lo hanno tirato fuori dalla naftalina (in cui si trovava anche benissimo, a parte la differenza di colore), stiamo parlando di PacMan, il trisavolo di tutti i personaggi di videogiochi deve, alla sua veneranda età tornare a lavoro. Anzi ai lavori, visto che sarà protagonista di ben tre giochi, Ms Pac Man (proprio l'originale, vecchissimo gioco da bar) su Game Boy, Pac Attack, un puzzle game su Super Famicom e Pac Man 2, una specie di Pac Land con accluso il Pac Man originale: un'iniziativa originale quella della Namco, ma permettetemi di conservare qualche dubbio sull'effettiva competitività dei titoli.

Decisamente più interessante è invece Suzuka 8 Hours. Probabilmente qualcuno di voi lo avrà già visto in qualche sala giochi: si tratta di un gioco di corse in motocicletta che su Super Famicom (il primo se non erro) va ad arricchire il numero di giochi auto/motociclistici in modo 7 da F-Zero in poi. Ci sono un totale di sei piste e si può scegliere tra i sei tipi di motociclette a disposizione, potendo variare caratteristiche come agilità, velocità massima e altro ancora, adattandole nel miglior modo possibile alla pista su cui dovrete correre. Interessante soprattutto l'opzione per due giocatori in contemporanea tramite il solito split screen.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AMERICAN

UN ALTRO PICCOLO SFORZO

La Lucasarts torna all'attacco (sotto le mentite spoglie della JVC) del Super Nintendo con Super Empire Strikes Back, con una grassa cartuccia da 12 Mbit (la precedente era di 8 Mbit), ma ne riparleremo il mese prossimo quando avremo qualche foto da mostrarvi, tanto il gioco non lo vedrete nei negozi prima di Natale. Sempre dalla Lucas da segnalare anche Rebel Assault (anche questo tramite JVC), il loro primo titolo su CD ROM che uscirà in tutti i formati CD esistenti (Diskman a parte): perfino su CD-I. Non aspettatevi quindi il solito arcade, si tratta di un tipico laser game, con quantità di animazioni e digitalizzazioni, ma avremo occasione di parlarne di nuovo, la data di uscita non è stata neppure annunciata.

SONY IMAGESOFT

Al primo posto tra le uscite della casa americana ci sono anzitutto un paio di tie in da film di prossima uscita cinematografica. Si tratta di Cliffhanger, avventura montuosa di Sylvester Stallone, e Last Action Hero, con Arnold Shwarzenegger. Per l'ennesima volta l'austriota è protagonista del successo annunciato (a colpi di miliardi, effetti speciali e trovate pubblicitarie perlomeno originali come

APPESO A UN FILO

Veniamo giù dai monti, dai monti del Tirolo, ma non siamo nanerottoli appassionati di wafer (e nemmeno caporedattori di CMania), anzi siamo proprio grossi! Il plurale maiestatis (scusate eventuali errori ma io latino a scuola non l'ho fatto) è quasi d'obbligo per l'ex re degli incassi al botteghino Sylvester Stallone, che dopo una non troppo fortunata parentesi tra commedie di successo non eccessivo ha deciso di tornare al cinema d'azione con Cliffhanger, film d'ambientazione montanara girato in parte proprio in Alto Adige (così almeno mi riferisce Alex, niera non meglio definita ai dollari, e non abbiamo motivo di dubitare che anche questa volta S.S. salverà i primi, recupererà i secondi e castigherà i terzi.

Per quanto ci riguarda non si può certo dire che manchino i soggetti per un buon gioco d'azione. Oltre alle insidie montane che comprendono arrampicate a mani nude, fiere selvagge, baratri ghiacciati, frane, valanghe e cavallette surgelate ci sono in agguato, oltre ai sintomi di congelamento grazie alla vostra mise particolarmente estiva, ci sono naturalmente i cattivi che, dopo avervi chiamato in soccorso, cercheranno di farvi la pelle. Dalla vostra parte avete invece, oltre a notevoli capacità atletiche, una serie di oggetti che vanno dalle armi di cui (naturalmente) i cattivi sono abbondantemente forniti e che lasceranno occasionalmente dietro di sé, coltelli, pietre, equipaggiamento come corde e rampini che dovrebbero facilitarvi la strada mentre al freddo ci penserà

che usa ritirarsi lassù a lottare a mani nude con gli orsi bruni per rilassarsi nei week end).
Orbene, non starò a tediarvi oltremodo con la trama del film (no, non per non rovinarvi il film che dovrebbe uscire prossimamente in Italia, ma perché più di tanto proprio non ne so), vi basti sapere che Silvestro veste i panni (rigorosamente magliette a maniche corte nonostante le temperature polari per l'indispensabile esposizione di bicipiti) di una guida alpina, tale Gabe Walker, chiamato a soccorrere un aereo precipitato. Nell'aereo ci sono nell'ordine: passeggeri, qualche milione di dollari in contanti e i cattivi di turno, legati in ma-

qualche fuocherello sparso qua e là.
Il gioco dovrebbe essere disponibile su tutti i formati, ma non sono state annunciate date di uscita; per quanto riguarda la sua qualità ne potremo sapere di più quando lo vedremo in movimento, ovvero quando lo recensiremo.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ICAMENTE

venture di ambientazione fantasy realizzato con un'interessante prospettiva isometrica e che dall'alto delle suoi sette regni e dei suoi otto dungeon per un totale di 450 locazioni da esplorare può garantire, assieme a una quantità di enigmi, labirinti e mostri, una buona longevità.

quella che vedrà il titolone "Last Action Hero" spiccare sul razzo di una delle prossime missioni NASA) della stagione cinematografica americana dopo i vari Terminator e Total Recall. Questa volta fa un po' il verso a se stesso, interpretando infatti un eroe del cinema che si trova per qualche strana ragione a uscire dallo schermo nella vita reale: il nostro Schwarzy è riuscito a trovare l'unico modo di rendere credibile e verosimile uno dei suoi personaggi. Il gioco, di cui non sono ancora disponibili foto, ma avremo motivo di riparlarne più avanti, è stato annunciato per ora solo su Super NES.
Tie in a parte, c'è anche da segnalare, sempre per

ELECTRONIC ARTS

Davvero grassi i giochi annunciati dalla casa americana, soprattutto per Megadrive (o meglio, Genesis, il Megadrive americano). L'unico dubbio è che, trattandosi di uscite annunciate in America, impiegheranno nella migliore delle ipotesi qualche mesetto ancora per arrivare qui da noi: diamogli lo stesso un'occhiata.
Cominciamo anzitutto con James Pond III: Operation Starfish, il nostro James è decisamente sulle orme del suo padre spirituale James Bond, non solo per l'avventura di ambientazione spaziale, ma anche per il numero di episodi. Qualcuno si

Super Nintendo, un certo Equinox, seguito di un altro gioco NES, Solstice (lo avreste mai detto?). Si tratta di un arcade ad-

chiederà: ma c'era proprio bisogno di un altro gioco così? Sì, visto che nel suo terzo piano per conquistare il mondo il Dr. Maybe ha deciso di impadronirsi del

VERI SPORTIVI

Chi ha detto che la violenza fa male allo sport? Biscardi, Galeazzi & co., e questo basterebbe a smentire in maniera definitiva l'affermazione, ma se non bastasse c'è la riprova di decine di migliaia di giovani virgulti della nostra società che si ritrovano gioiosamente la domenica per un sano e catartico pestaggio in barba a noiosette partite. Perché vietare l'ingresso agli stadi a questi giovani un po' troppo vivaci e non chiuderli invece in un campo da "gioco" dove si possano massacrare in piena libertà, magari fornendo loro qualche mazza ferrata o sega a motore per visi ricorda quel vecchio film con Paul Newman?).
Qui le risse sono state opportunamente potenziate con l'aiuto di asce da battaglia, dinamite, seghe a motore e mazze ferrate per un risultato che assomiglia più alla battaglia finale dell'Armata delle Tenebre che non a una partita di hockey, visti anche i partecipanti.
Ci sono infatti, a fianco di comunissimi super-umani, anche troll, alieni e robot. Il gioco è ulteriormente movimentato grazie all'apporto di trappole di vario tipo che includono anche uno squalo da ghiaccio che si aggira per il campo da gioco, la

vacizzare un po' l'azione?
Un ottimo suggerimento è Mutant League Football, appena uscito della Electronic Arts (dovreste trovarlo recensito qualche pagina più avanti) che nasconde dietro le mentite spoglie di un football americano un massacro di dimensioni storiche oppure il secondo gioco della serie Mutant League, l'Hockey, che è stato annunciato per i primi mesi del '94. Non poteva mancare alla serie uno sport come l'hockey in cui i pestaggi ci sono già nel gioco regolamentare (qualcuno

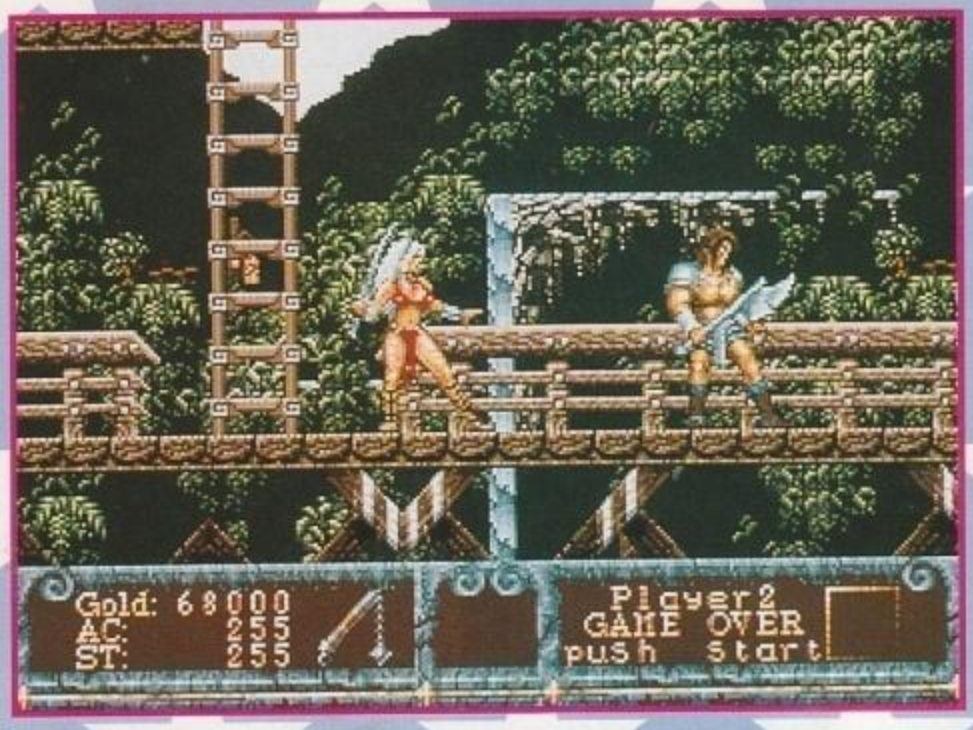
partecipazione non proprio amichevole degli spettatori e tanto altro. Attenzione, tutto ciò non toglie nulla a un vero e proprio hockey come i vari NHLPA & soci, semplicemente vi aggiunge il divertimento di spiaccicare letteralmente l'avversario e tutta una serie di tocchi umoristici come la macchina pulisci-ghiaccio che passa, nelle pause tra i tempi, a liberare il campo dai vari pezzi di giocatore (e non mi riferisco alle mazze o alle armature) rimasti sul campo.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AMERICAN

mercato di yogurt, gelati e formaggi estraendoli da miniere lunari (satellite notoriamente composto da formaggio) prendendo così per la gola l'intero pianeta: una cosa del genere non può essere permessa e sulla luna verrà immantinente lanciato un agente a caso (indovinate chi hanno "pescato").
Oltre alle numerose insidie naturali di una Luna notoriamente pullulante di forme di vita aliene, ostacoli e trappole, e al Dr. Maybe in persona, che dovrà essere trovato e recuperato, ci sono dei colleghi della F.I.5.S. da recuperare che si uniranno a James nella sua missione. A dargli una mano ci sarà comunque un nuovo collega, Finnius Frog, pronto ad accorrere in suo aiuto in caso di necessità. Come in ogni buona missione segreta siamo arrivati, dopo il briefing, alla sezione armamenti, trucchetti & carognate assortite. Come al solito James è in grado di saltare più di Michael Jordan sulle spalle di Magic Johnson, e correre più di Carl Lewis spinto da Ben Johnson spinto da una canna tanta. Adesso ha anche a disposizione degli stivaletti di gomma (da masticare: servono a camminare su qualsiasi superficie) una tutina ingrassante (avete capito bene, non serve a dimagrire ma a raddoppiare in dimensioni per poter rotolare a morte sui nemici) e ancora sci, stivaletti a razzo e stivaletti a razzo anti gravità (avete presenti quelli di Spock nel penultimo Star Trek?). L'infaticabile allenamento a cui è stato sottoposto gli consentirà poi di pilotare una jeep lunare, cosa tutt'altro che facile per un pesce, per non parlare poi di una macchina scavatrice, un piccolo razzo e un non meglio definito verme lunare (!?), cosa sia lo potremo sapere solo quando uscirà su Megadrive, verso la fine di quest'anno.
Già che stiamo parlando di platform c'è anche un certo Blades of Vengeance che promette mooolto bene dal punto di vista grafico. Il gioco è un hack 'n' slash (taglia e affetta) di ambientazione fantasy su sette livelli di cave, foreste e fortezze opportunamente guarniti di Meduse, Vampiri, Draghi e Zombie (cosette piccole piccole, insomma) con, in aggiunta, qualche bel mostrone di fine livello. Interessante la possibilità di scegliere tra tre personaggi (guerriero, rangeressa e mago) ognuno dotato di caratteristiche, armi e poteri unici e anche l'opzione per giocare in due contemporaneamente. Anche questo dovrebbe uscire entro dicembre negli States.



SUPER BASEBALL 2020

La Electronic Arts si sta specializzando nei giochi sportivi: oltre alla sua linea EA Sports che comprende la classica collezione di golfini e calcetti è passata alla sezione sport alternativi (che, ci tiene a specificarlo bene, non appartiene assolutamente alla seriosa sezione EA Sports) tra cui la Mutant League qui vicino e questo Super Baseball 2020. Si tratta, se non erro, della conversione di un gioco da bar (e più precisamente da Neo Geo): una versione riveduta e corretta in ambientazione futuristica (provate a indovinare in quale anno è ambientata). Le regole sono rimaste quelle, a grandi linee, a parte i giocatori e qualche piccolo gadget di cui si può fare uso. Anzitutto possono partecipare sia uomini che donne e robot. I primi e le seconde possono poi utilizzare speciali armature per potenziare le loro capacità fisiche e le loro abilità.

Anche lo scopo del gioco è stato lievemente corretto: si tratta fondamentalmente di fare più soldi possibile; ogni volta che un giocatore conquista una base (per non parlare poi di un Home Run) guadagna infatti una certa cifra che gli consentirà di acquistare altri power up in un crescendo che consentirà, dopo qualche partita, giocate abbastanza spettacolari.
Ci sono un totale di sedici giocatori per ognuna delle dodici squadre (naturalmente dotati di diverse caratteristiche e abilità), mentre tra le opzioni ci sono il campionato o la partita tra due giocatori. Sempre Megadrive quest'autunno.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

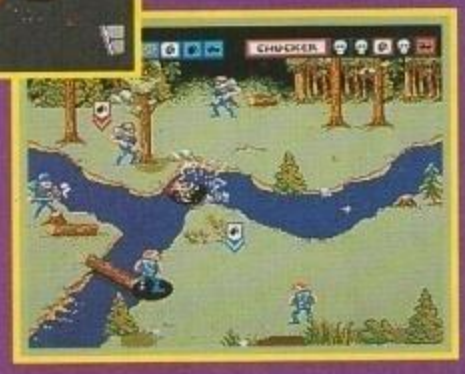
http://www.oldgamesitalia.net/

ICAMENTE

UN GENERALE PICCOLO PICCOLO

A dire il vero in General Chaos, un wargame molto poco convenzionale che la Electronic Arts farà uscire entro breve per Megadrive, i generali sono due: General Chaos e General Havoc, da sempre ormai in guerra. No, non si tratta di nemici giurati, per loro la guerra è una specie di passatempo, un gioco, una prova di abilità. E come tale deve sottostare a rigidi regolamenti: ogni generale ha a disposizione un gruppo di cinque commando, ognuno specializzato in un particolare compito. Ci sono i commando armati di mitra, di lanciafiamme, di bazooka e ci sono i lanciagranate, i sabotatori che distruggono con l'esplosivo gli obiettivi designati e infine i gruppi medici che non fanno proprio parte della vostra squadra ma che possono essere chiamati per un numero limitato di volte a rattoppare qualcuno dei vostri preziosissimi (dopo tutto sono solo cinque) commando feriti.
Non fatevi confondere comunque, le fotografie parlano chiaro: non si tratta di nulla di serioso, a cominciare dallo stile grafico cartoonistico (gli stessi Chaos e Havoc sono caricature di generali) e tra esplosioni ed effetti vari c'è davvero poco di serio nel gioco.

General Chaos potrebbe essere visto come un'originale via di mezzo tra Lemmings e Mercs, c'è un po' di quella strategia tipica dei wargame per decidere gli schieramenti in campo a seconda delle capacità dei propri commando ma anche azione che richiederà ottimi riflessi per intervenire prontamente dove ci sia necessità, il tutto condito da una giusta dose di umorismo. Da segnalare anche la possibilità di giocare in due: uno contro l'altro o collaborando contro l'avversario controllato da computer.



TECHNOCLASH

No, non temete, nessuna colonna sonora Techno o gioco dedicato (per quello dovrete andarvi a cercare Biometal della Activision, vedi Nintendo News), il Techno si riferisce ai Technolord, Signori dei Reami Esterni, che ambirebbero comunque a diventare anche Signori dei Reami Interni se non fosse per la quantità di potenti maghi e apprendisti che li popolano.
I signori di cui sopra sono comunque riusciti ad aprire un portale interdimensionale tra i due regni e vi hanno spedito attraverso un certo Engine Man che a quanto pare sta devastando da solo (si fa per dire) tutti i regni; il compito di sconfiggere lui e mandanti (previo attraversamento dei sette livelli del gioco che comprendono città sotterranee, caverne, templi, etc.) è stato affidato al Principe Mago Ronnan, uno dei più dotati in quanto a incantesimi.
Non lasciatevi comunque ingannare da vicenda e ambientazione che sembrerebbero preludere a RPG, avventure o simili, perché Technoclash è azione pura: si tratta di uno shoot 'em up con prospettiva di 3/4 (un po' come in Elemental Masters), e gli incantesimi svolgono semplicemente la funzione di un buon folgoratore. Ci sono diversi tipi di incantesimi, si va da quello base che può essere iterato a piacere (praticamente come munizioni infinite) all'equivalente di una Smart Bomb che ripulisce lo schermo dai nemici, ma c'è anche un incantesimo di guarigione per recuperare l'energia perduta. Quello che ha a che fare con la vicenda sono i costumi dei personaggi e i fondali, davvero molto belli con uno stile simil-fantasy.

Pur essendo semplicemente uno shoot 'em up Technoclash sembra essere discretamente articolato, come dimostra il fatto che sarà uno dei primi giochi compatibili con il nuovo joypad a sei pulsanti della Sega. Ronnan può infatti chiamare in suo aiuto due amici Faarg, molto veloce, e Chazz, dotato di diversi incantesimi parecchio potenti e della capacità di levitare; può inoltre evocare il suo falcone magico per esplorare, tramite suo, vasti spazi dei Reami Interni dall'alto e individuare così i nemici ancora rimasti (naturalmente nel frattempo il gioco sarà momentaneamente congelato). Se a questo ci aggiungete una grafica che, dalle prime immagini, sembra decisamente invitante mi sembra un ottimo motivo per non perdersi ulteriori aggiornamenti quando uscirà, sempre per Megadrive.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

video GAMES® center

PREMIA LA FEDELTÀ E TI REGALA...

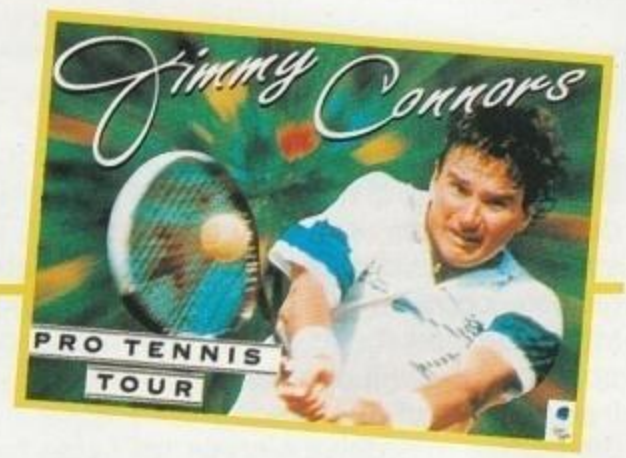
Seven

CADARIO

NEI VIDEO GAMES CENTER ACQUISTA 3 VIDEOGIOCHI LEADER

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™

E... SCEGLI IL TUO REGALO!



PER INFORMAZIONI SUI VIDEO GAMES CENTER DELLA TUA CITTÀ TELEFONA A :

NUMEROVERDE 1678 - 21177

DALLE ORE 14.00 ALLE ORE 18.00

LEADER

Aut. Min. Rich.

http://www.oldgamesitalia.net/

15 Maggio 1993 e terminerà il 15 Novembre 19

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

videoGAMES center

ABRUZZO:
AVEZZANO (AQ) - ESSEBI PRIMI SOGNI Via Dei Fiori 30
PESCARA - DI MATTEO FRANCESCO Piazza Della Rinascita 23
PESCARA - ELETTRONICA ABRUZZESE Via L'Aquila 31/33
PESCARA - FERRI Via Tiburtina 91
TERAMO - TOYS Via Carlo Forti

CAMPANIA:
AVELLINO - GIOCATTOLI LANZETTA Via Carducci 45
AVERSA (CE) - BEBILANDIA Prov.le Aversa Caivano
BENEVENTO - BUSINESS COMPUTER Corso Dante 43
CASAPULLA (CE) - GIOCOMANIA Via Nazionale Appia 96/98
CAVA DEI TIRRENI (SA) - CAVEX via XXV Luglio 146
CAVA D.TIRRENI (SA) - GENOVESE ANTONIO E P. Via XXV Luglio
MUGNANO (NA) - TRONY c/o C. Commerciale Mugnano
NAPOLI - CASA MIA Via Francesco Cilea 115
NAPOLI - GIOCA MONDO S. Cosimo Fuori Porta Nolana 44
NAPOLI - LEONETTI CIRO Via Roma 350/351
NAPOLI - ODORINO Largo Lala 25/26
NAPOLI - TROISE MARIO Via M. Piscicelli 11/25
NOCERA INF. (SA) - GBL Via Martinez Y Carrera 100
NOCERA INF.(SA) - GENOVESE ANTONIO E P. Via Atzori 121
NOLA (NA) - MAZZARELLA ANGELO c/o CIS (Isola 6, Blocco 2)
SCAFATI (SA) - COMPUTER SERVICE Via L. Da Vinci 81
ZONA SOCCAVO (NA) - VESPOLI ANTONIO Via Epomeo 210/212

EMILIA ROMAGNA:
BOLOGNA - GRANDE EMPORIO STERLINO Via Murri 75/A - Via Lombardi 43
FIORENZUOLA D'ADDA (PC) - M.A.R.R. Via J. F. Kennedy 2/4
FORLI' - TUTTO PER IL BIMBO Via G. Regnoli 15
MODENA - ORSA MAGGIORE Viale D. Sport 50-C.C. "I PORTALI"
PARMA - DISNEYLAND Via M. D'Azeglio 23
PIACENZA - TRONY Via XX Settembre 67/69
REGGIO EMILIA - BAJALAND Via Sforza 7
SASSUOLO (MO) - MICROINFORMATICA Piazza M. Partigiani 31
VIGNOLA (MO) - FOLLETTI E FATE Corso Italia 46-48

FRIULI:
TRIESTE - CON.GIO.CART Via Flavia 24-Via Giulia 7-Via Limitanea 2
TRIESTE - IRMA BUCHBINDER ORVISI Via Ponchielli 3
TRIESTE - VIDEOLANDGAMES Via Rismondo 4
ZOPPOLA (PN) - SME Via Udine 28

LAZIO:
LATINA - KEY BIT ELETTRONICA Via Cialdini 8/10
RIETI - COMPUTER SHOP c/o Mercatone Zeta
RIETI - MINIMONDO Piazza Cavour 1
ROMA - CASA MIA Via Appia Nuova 146
ROMA - CASA MIA GAIA Largo Boccea 12
ROMA - CIMINI Via Prenestina 421/A
ROMA - GALLERIA TUSCOLANA Via Quintilio Varo 15/19
ROMA - GI.GI. WATCH ELETTRONIC Viale Ippocrate 25 - Via Napoleone III 93
ROMA - GIORNI GIOCATTOLI Via Marcantonio Colonna 34
ROMA - MESSAGGERIE MUSICALI Via Del Corso 122-123
ROMA - METRO IMPORT Via Donatello 37
ROMA - ODIS Piazza Pontelungo 3 - S.M. Ausiliatrice 23
ROMA - PERGIOCO Via Degli Scipioni 109/111
ROMA - RADIO VITTORIA Via L. Di Savoia 12
ROMA - STYL HOUSE 2000 Via P. Maffi 28-32
ROMA - SUPER GIOCATTOLI c/o C.C. Cinecittà II
ROMA - VALCIM c/o La Romanina Negozi Brummel Box 34
ROMA - VIDEO TAPE CENTER Via Tripolitana 191
TIVOLI (RM) - A.V.C. SHOP SERVICE Via Empolitana 134
VELLETRI (RM) - MASTROGIROLAMO Viale G. Oberdan 84
VITERBO - BUFFETTI COMPUTER SHOP Piazza dei Caduti 12

LIGURIA:
BOLZANETO (GE) - SCABINI GIOCATTOLI Via C. Reta 7/R
BUSALLA (GE) - ANEDDA MAURO Via C. Navona 8/A
GENOVA - BABY LAND Via Colombo 58/R
GENOVA - IL BALILLA Via F. Aprile 112/R
GENOVA - LUCA Via Trento 85/Rosso
LA SPEZIA - COPPELLI LUCIANO & LUIGI Via Roma 20/22
RAPALLO (GE) - PAGLIALUNGA Vico Liceti 6

LOMBARDIA:
ABBIATEGRASSO (MI) - PENATI Via Ticino 1
BERGAMO - CALDARA ANGELO Viale Papa Giovanni 49
CASALPUSTERLENGO (MI) - CAMBIELLI ANGELO Via Marsala 35
CASSANO D'ADDA (MI) - GRAZZINI Piazzale Gobbetti C. C. Lagorà
CESANO BOSCONE (MI) - ART OF NESSIE Via Roma 77
COMO - MANTOVANI TRONIC'S via Caio Plinio 11
COMO - SCOTTI GIOCATTOLI Via B. Luini 5
CORBETTA (MI) - PENATI Via S. Da Corbetta 49
CORSICO (MI) - A.S.I. Via Italia 1(c/o Centro Comm. Rossi)
CREMONA - TRONY Via Verdi 2
GADESCO PIEVE DELMONA (CR) - MONDO COMPUTER Via Berlinguer c/o Centro Commerciale 2
GAMABARA (MN) - FER-GIOCHI Via Marmirolo 8
LECCO (CO) - FUMAGALLI Via Cairoli 48
MANTOVA - MEGABYTE 4 Via P.F. Calvi 95
MILANO - GRAZZINI Via M. Macchi 29 -Via Pitagora 4 -V.le Romolo 9
MILANO - JOYSTICK FUN Via Lorenteggio 38
MILANO - MESSAGGERIE MUSICALI Corso V. Emanuele 22
MILANO - NEWEL Via Mac Mahon 75
MILANO - PERGIOCO Via S. Prospero 1 (Cordusio)
MILANO - RIVOLA Via Vitruvio 43
MONZA (MI) - ELETTRONICA MONZESE Via A. Visconti 37
MONZA (MI) - HOBBY CENTER Via Pesa Del Lino 2
MORNAGO (VA) - VANONI FRANCO Via Stazione 14/18
ORZINUOVI (BS) - METALMARK Via Adua 36
PARABIAGO (MI) - DEMO GIOCATTOLI Largo S. Crispino 3
RHO (MI) - TRONY c/o C. Commerciale Rho Center
ROZZANO (MI) - CASA DEL GIOCATTOLO Via Mimose 65
ROZZANO (MI) - TRONY c/o C. COMMERCIALE Il Fiordaliso
S. ANGELO LODIGIANO (MI) - CERRI BATTISTA Piazza Perosi 10
S. ANGELO LODIGIANO (MI) - FERRARI LUIGI Via M. Cabrini 44
SUZZARA (MN) - URKA Via Uccelli 2/A
TREZZANO SUL NAVIGLIO (MI) - PENATI c/o Happening
VARESE - ELLEDUE Via S. Vito Silvestro 55

MARCHE:
CIVITANOVA MARCHE (MC) - BERDINI EZIO Via S. Pellico
FABRIANO (AN) - BARTOLOZZI Via Conce 16
FALCONARA MARITTIMA (AN) - IL GIOCATTOLO Via N.Bixio 67
FANO (PS) - FULIGNI GIOCHI Via Nolfi 1/A - Via Roma 39/B
MACERATA - TOM GIOCATTOLI Via F.lli Cioci 15

MOLISE:
CAMPOBASSO - GIOCHIAMO Via Principe di Piemonte 14

PIEMONTE:
ASTI - ASTI GAMES Corso Alfieri 26
ASTI - TOY SERVICE ASTI Piazza L. Da Vinci 25
BIELLA (VC) - CENTROGIOCHI Via Torino 66
CASALE MONFERRATO (AL) - RIPOSIO GIOCHI Via Roma 181 - Largo Lanza 9
CHIVASSO (TO) - HOBBY MARKET Via Po 2/C
COSSATO (VC) - CENTROGIOCHI Via Marconi 13
CUNEO - ROSSI COMPUTERS Corso Nizza 42
CUORGNE' (TO) - CERETTO & BERRA Via Torino 13
DOMODOSSOLA (NO) - BOLAMPERTI Via Giovanni XXIII 80
DUSINO S. MICHELE (AT) - GIOKATTOLO Corso Industria 30
IVREA (TO) - PAGLIUGHI Corso Vercelli 254
NOVARA - PENATI Via Mattei 29/31
PINEROLO (TO) - LA PALLA Via Silvio Pellico 20
RIVAROLO CANAVESE (TO) - PLASTICASA Corso Torino 132
RIVOLI (TO) - AGARTHI Via Montegrappa 112
SETTIMO TORINESE (TO) - TRONY c/o C. Commerciale Panorama
SUSA (TO) - SAYN GIOCHI Via Roma 53/57
TORINO - ALEX 2 Via Tripoli 179/B
TORINO - ALEX COMPUTER Corso Francia 333/4
TORINO - AMERICAN'S GAMES Via Sacchi 26/B
TORINO - DIDATTA GIOCHI Via Saluzzo 86/C
TORINO - PARADISO DEI BAMBINI Via A. Doria 8
TORINO - TG MARKET Via Sagra S. Michele 45
TORINO - TG MARKET 2 Via Andreis 1
TORINO - TOY SERVICE Via Perugia 31/32 - Via Tripoli 10/4
VERCELLI - STILE Via Marsala 25

PUGLIA:
BARI - REGNO DEI BIMBI Via Einaudi 17
BARI - VIDEOCLUB Corso V. Emanuele 170
BARI - WILLIAMS COMPUTER Viale U. D'Italia 79
BARLETTA - DI MATTEO ELETTRONICA Via C. Pisacane 11
LECCE - VIDEOMANIA Viale Università 61
GIOVINAZZO (BA) - CENTRO BIMBI D'AMATO ROSA Via Cattaro 3
MOLFETTA (BA) - PARCO BIMBI Via XX Settembre 20
PUTIGNANO (BA) - PIZZUTILO LORENZO Via G. Verdi 2
TRANI (BA) - ELETTRONICA 2000 Via Amedeo 57
TRIGGIANO (BA) - BABY PARK Circonvallazione Sud Km 810,200
VALENZANO (BA) - NASCE E GIOCA Via Boito 12 A/B

REPUBBLICA DI SAN MARINO:
SERRAVALLE - ELECTRONICS Via V Febbraio

SARDEGNA:
CAGLIARI - TRONY c/o C. Commerciale S. Gilla
SASSARI - VIDEO GAMES Via Dei Mille 17
SASSARI - VIDEO GAMES 2 Piazza Azuni 12

SICILIA:
CATANIA - AZETA Via Canfora 140
CATANIA - MAC SYSTEM Via R. Imbriani 179 A/B
MESSINA - PETER PAN Via XXVII Luglio 21
MISTERBIANCO (CT) - AMICO BABY S.S. 121 Al Km 4600
PALERMO - 2M Via Tommaso Natale 87/A
PALERMO - D'ALIA EUGENIO Via Emiro Giafar 36
PALERMO - ELEKTROMARKET LIVORSI Corso A. Amedeo 196/B
PALERMO - HOME COMPUTER Viale Delle Alpi 50/E

TOSCANA:
AGLIANA (PT) - DUO TOYS Viale Della Libertà 53/55
AREZZO - BOBINI GIOCATTOLI Via L.B. Alberti 1/H
CAMAIORE (LU) - IN.CA.BA. Via Provinciale 241
FIRENZE - LA CITTA' DEI RAGAZZI Via L. Marenzo 27/29
FIRENZE - PUNTO SOFT Via Torcicoda 1/R
FOLLONICA (GR) -TOTO E TATA Via Colombo 4
LIDO DI CAMAIORE (LU) - IL COMPUTER Viale Colombo 216
LIVORNO - MONDANELLI Via Ricasoli 52
LUCCA - MARCHI UFFICIO Via Delle Tagliate 598
MASSA CARRARA - FLOATING POINT Galleria L. Da Vinci 32
PISTOIA - TUTTO BIMBI Galleria Nazionale 43
PONTEDERA (PI) - GHERA Via S. Faustino 47
PRATO (FI) - CAPECCHI GIOCATTOLI Via L. Muzzi 52
PRATO (FI) - TRONY Via G. Garibaldi 52

UMBRIA:
BASTIA UMBRA (PG) - CASA DEL GIOCATTOLO Viale Umbria
CITTA' DI CASTELLO (PG) - LIBRERIA D. MAESTRO Via Florido 16
FOLIGNO (PG) - ETA BETA COMPUTER Piazza S. Domenico
GUBBIO (PG) - MARIANI MARCELLO Viale della Vittorina
PERUGIA - MAGAZZINI P. Via Baglioni 17/29
S.SISTO (PG) - CIEM MINUTI Via Pievaiola 166
UMBERTIDE (PG) - CHIMAR ELECTRONICS Via Morandi C.C.Fratta

VENETO:
BUSSOLENGO (VR) - TRONY Via Del Lavoro 43
CASTELFRANCO VENETO (TV) - COMPUTER SHOP c/o C.C. I Giardini del sole - Via dei Carpani
CEGGIA (VE) - SARTORELLO Via Duca D'Aosta 4
CITTADELLA (PD) - COMPUTER SERVICE Borgo Treviso 150
LIDO DI VENEZIA (VE) - LIDO GIOCATTOLI Gran Viale 31
MARGHERA (VE) - SME Via Orsalo 5
MESTRE (VE) - SME Via Torino 101
MONTEBELLUNA (TV) - BAZAR MILANESE Piazza G. Marconi 14
PADOVA - CAV. FERRUCCIO TESTI Via Santa Lucia 13/23
PADOVA - COMPUTER SHOP c/o CENTRO GIOTTO Via Venezia 61
PORTOGRUARO (VE) - SARTORELLO Via Venezia 8
SUSEGANA (TV) - SME Via Conegliano 59
THIENE (VI) - MAKRO Via Valposina 55

IN QUESTI NEGOZI L'INTERO ASSORTIMENTO E LA QUALITA' LEADER SONO GARANTITI!

QUALITA' LEADER GARANTITA

LEADER
DIVISIONE GIOCHI

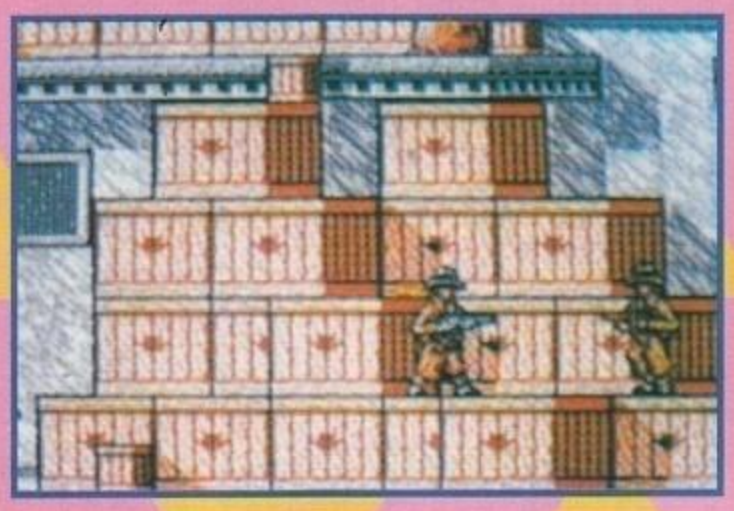
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NINTEN

Biometal della Activision lo dovreste conoscere, un discreto shoot 'em up recensito qualche tempo addietro. Proprio come era accaduto a Alien vs Predator (della stessa Activision) il gioco, per la sua uscita europea, è stato rivedu-to e corretto, solo che qui la modifica ha riguardato la co-lonna sonora. Le musiche so-no adesso una vera manna per gli appassionati della musica Techno con una serie di pezzi dei 2Unlimited come "Get Ready for This", "Twilight Zone", "Tribal Dance" e "Delight", vuoi vedere che qualcuno che compra il gioco solo per queste musiche lo trovano davvero?

Mai sentito parlare di Mr. Nutz? No? Allora è bene che vi rinfreschi un poco la me-moria visto che vi avevo accennato qualche nu-mero addietro, si tratta del primo dei nuovi platform della Ocean con relativo perso-naggio, e questa volta si tratta di uno scoiat-tolo. Il nostro Nutz corre, salta, nuo-ta, si abbassa proteggendosi sotto l'enorme c o d a c h e utilizza anche p e r colpire i nemi-ci a distanza r a v v i c i n a t a (per quelli un pochetto più lontani usa la sua riserva di ghiande e una mira infallibi-le). Il gioco promette di portare sui vostri monitor un nuovo per-sonaggio sim-patico e velocissimo anche se non si direbbe dalla velocità dei programmatori: le prime versioni del gioco (seppur in-completissi-m e)



si sono viste ormai un annetto fa e già allora promettevano g r a f i c a m e n t e molto bene; se il gioco è stato ul-teriormente mi-gliorato c'è di che stare attenti. Il se-condo platform è invece ispirato a un cartone animato ameri-cano con per protagonista uno sfortunatissimo gatto, Eek! The Cat, ma ve ne parle-remo quando avremo qualche foto a disposi-zione.

La Ocean ha poi deciso di tirare fuori dalla polve-re un suo vec-chio cavallo di battaglia, The Untouchables, ispirato a un vecchio gioco a sua volta ispirato a un film ancora più vecchio. I motivi della rimpatriata non sono stati specificati e il gioco non sembra un granché (almeno, la versione NES sembra essere il solito multi sezione alla Ocean) ma c'è sempre la seppur vaga possibilità che mi sbagli.

GIOCHIAMO COL PONGO

Cosa pensereste se, entrando negli uffici di una rinomata Software House come la Interplay dove vi aspettereste di trovare seri professionisti in cravatta al lavoro su computer e sistemi di sviluppo, vi trova-ste di fronte a un gruppo di se-ri professionisti in cravatta a giocare con il pongo? Come minimo che le radiazioni di monitor non provocano l'epi-lessia ma sciolgono diretta-mente il cervello (e che quello non sia pongo, ma quanto co-lato dalle orecchie) o, nella mi-gliore delle ipotesi che gli sventurati, visto lo scarso suc-cesso con i videogiochi, hanno deciso di passare a forme di divertimento più classiche. Nulla di tutto ciò, per quanto risulti difficile crederlo stanno lavorando a un videogioco (an-zi, due, ma di questo parlere-mo qualche riga più sotto):

http://www.oldgamesitalia.net/

CON

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OO NEWS

Claymates, il primo videogioco col pongo. Alla Interplay, invece di digitalizzare personaggi reali per avere animazioni e tizi fin troppo realistici, hanno pensato di realizzare i venticinque (e più) protagonisti del loro gioco col pongo, senza alcuna limitazione di libertà nelle forme, e di digitalizzarli da diversi angoli e in diverse posizioni per le animazioni per dar loro una maggiore qualità visiva.

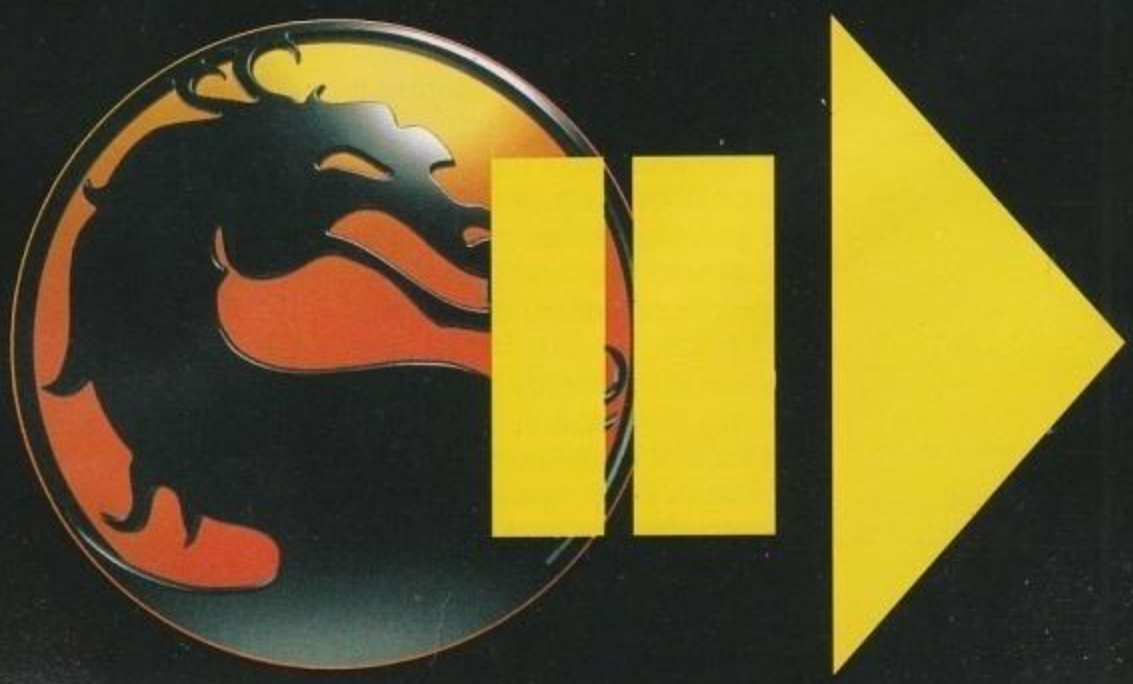
Il risultato sono tutta una serie di personaggi buffissimi e fantasiosi, ma soprattutto con un effetto visivo particolarmente originale e realistico anche nei movimenti, ma non solo. Il protagonista, nel tentativo di liberare il padre, il Professor Putty, vittima dell'ennesimo rapimento (i videogiochi sono ormai diventati peggio dell'anonima sarda), in uno sfortunato incidente nel laboratorio del padre è stato trasformato in un ammasso di Pongo. Clayton, questo l'originale nome del nostro eroe (in inglese Clay significa pongo, appunto) può adesso sfruttare i suoi neo acquisiti poteri per attraversare i cinque mondi che lo separano dal genitore. Può infatti trasformarsi in cinque personaggi ognuno con differenti caratteristiche e poteri: Muckster il gatto, Oozy il topo e ancora in uccello, Guppy o Goofer. Vi prego, non chiedetemi cosa siano gli ultimi due, tutto quello che so è che un Guppy è un grande attraversatore di fiumi, mentre per salire su un albero il gatto è il migliore o ancora, per correre quello che vi serve è un topo e altro ancora per i personaggi restanti. Oltre alla varietà intrinseca nei personaggi, Claymates può contare su 25 livelli, stage nascosti e/o a sorpresa tra alcuni livelli, la solita quantità di power up e, oltre ai personaggi digitalizzati, anche effetti sonori digitalizzati; in caso non lo abbiate ancora capito, un gioco da tenere d'occhio: in America uscirà su Super NES proprio a settembre, speriamo di vederlo presto anche da noi.

Qualche riga più sopra vi avevo accennato a due titoli: in effetti il sistema pongo sembra aver funzionato tanto bene da indurre il signor Interplay a produrre un secondo gioco, che, dalle prime impressioni, sembra promettere ancora meglio del precedente. Si tratta di Clayfighter ed è... un picchiaduro alla Streetfighter II. Proprio così, dopo il picchiaduro delle Turtles a cui abbiamo accennato il numero scorso, ecco qualcosa di ancora più originale nel genere usato, abusato e inflazionato dei beat 'em up su console. Clayfighter sfrutta in maniera ancora più proficua la versatilità di un sistema che digitalizza figure in pongo. In questo modo, oltre a creare lottatori buffissimi, le prospettive, le animazioni e le deformazioni dei personaggi sono contemporaneamente originali e realistiche, ogni lottatore ha animazioni e mosse caratteristiche e tutto ciò ha consentito, anche secondo quanto sostenuto da Michael Quarles, a capo del progetto, di evitare i problemi di censura con sangue e violenza, con un

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GUARDA E SARAI DEI NOSTRI...



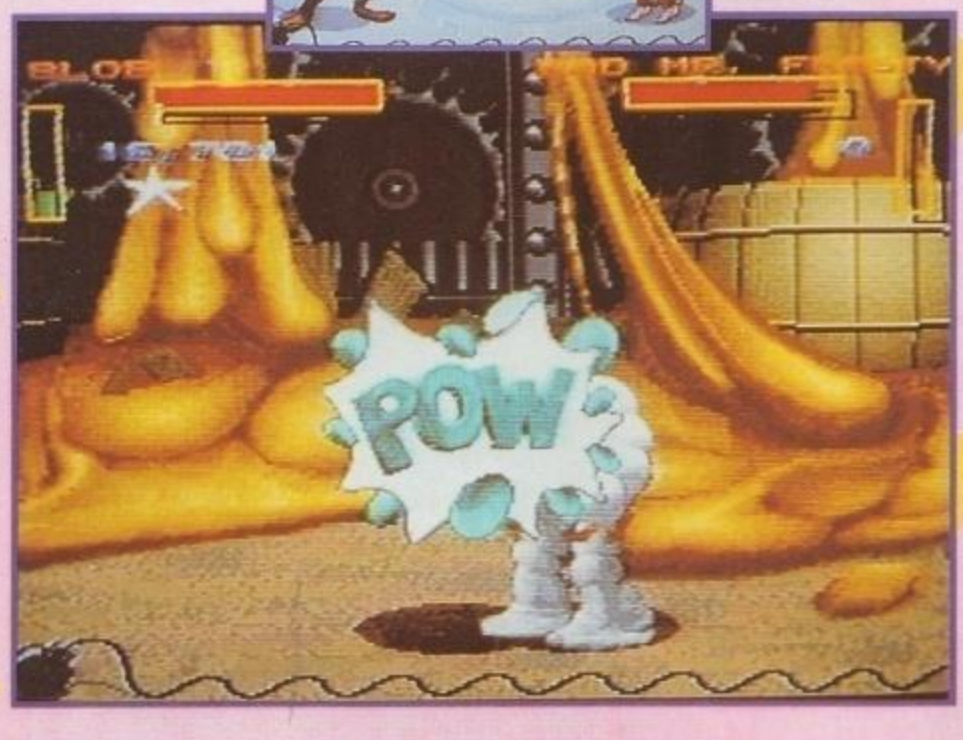
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NINTENDO NEWS

approccio molto più divertente, e che, sfruttando le caratteristiche del pongo, vede i personaggi deformarsi sotto i colpi nemici e, al massimo, perdere qualche pezzo con effetti molto divertenti.
Per Clayfighter è stata poi creata una variegata galleria di lottatori: abbiamo Mr. Frosty, un pupazzo di neve che lancia naturalmente palle di neve, Elvis, con tanto di ciuffone che utilizza come una frusta e note musicali come attacco speciale, il Blob è poi uno dei più pericolosi: può assumere una quantità di forme (e quindi di armi) diverse con cui attaccare l'avversario. Ci sono poi Ghost Guy, un tizio con una testa di zucca, Taffy Man è un lottatore bidimensionale sottile come la stagnola: ha delle prese micidiali come potete ben immaginare, Crusher è una montagna tutta muscoli, Val ed infine il clown psicopatico Bonker che prende i suoi avversari a martellate.
Graficamente il gioco è sicuramente da vedere (le foto ci sono per questo) e quello che più conta è che le digitalizzazioni sono state ben ritoccate e i personaggi sono molto puliti; alla Interplay garantiscono che le animazioni non sono da meno, grazie ai modellini in pongo, e il sonoro promette altrettanto bene grazie a campionature con cui i contendenti si sbeffeggiano; il tutto per un totale di 16 Megabit su cartuccia SNES. Sono d'accordo che la qualità di un picchiaduro non dipende da quanto citato finora, dev'essere soprattutto giocabile (ma il gioco promette una bella quantità di mosse speciali e attacchi segreti diversi per ogni lottatore, personaggi tra i più grossi che si siano mai visti su SNES) ma qualcosa Clayfighter l'ha già conquistato: si tratta senza dubbio del picchiaduro più originale, e più divertente mai visto e aspetteremo di poterci giocare quando uscirà, verso la fine di quest'anno.



ACCOLADE

Dopo alterni successi (riuscire a passare in pochi mesi da giochi come Warpspeed a Bubsy non è proprio cosa da tutti) la Accolade è tornata a un vecchio amore, il gioco sportivo (ricordate la celeberrima serie degli Hardball). Per far ciò ha naturalmente noleggiato una sfilza di faccioni famosi da stampare su press release prima e sulla scatola poi.
E così abbiamo un Charles Barkley (detto The Round Mound of Rebound o The Funky Stunk of Dunk... NdAlex) per la pallacanestro (ricordate lo spot con quel gigante che sfidava Godzilla a una partita in mezzo a New York e poi gli suggeriva di portare un paio di scarpe? Proprio lui), un certo Brett Hull (non so bene chi sia ma è biondo e ha il mascellone quadrato: è sicuramente uno sportivo americano di successo) per l'Hockey e infine il miticissimo Pelé per un (indovinate) calcio con una prospettiva abbastanza inconsueta.

Speed Racer non è invece il caso di metterlo tra i giochi sportivi, si tratta sì di un gioco di corse, ma non è esattamente una simulazione visto che si ispira a una vecchissima serie a cartoni animati giapponese.

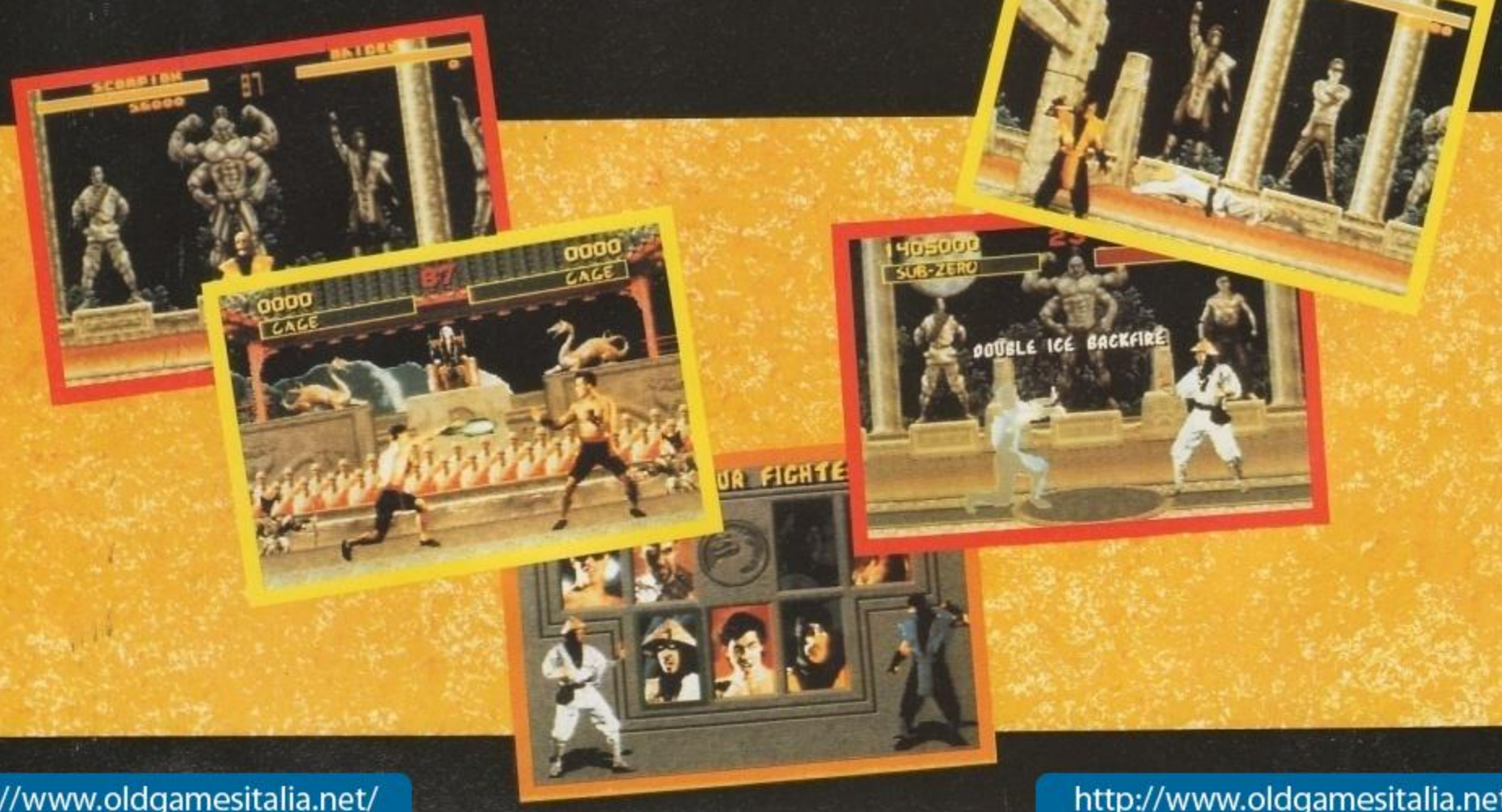
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

13 SETTEMBRE

E' IL ...

MORTAL KOMBAT DAY*



TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI.

* A PARTIRE DAL 13 SETTEMBRE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

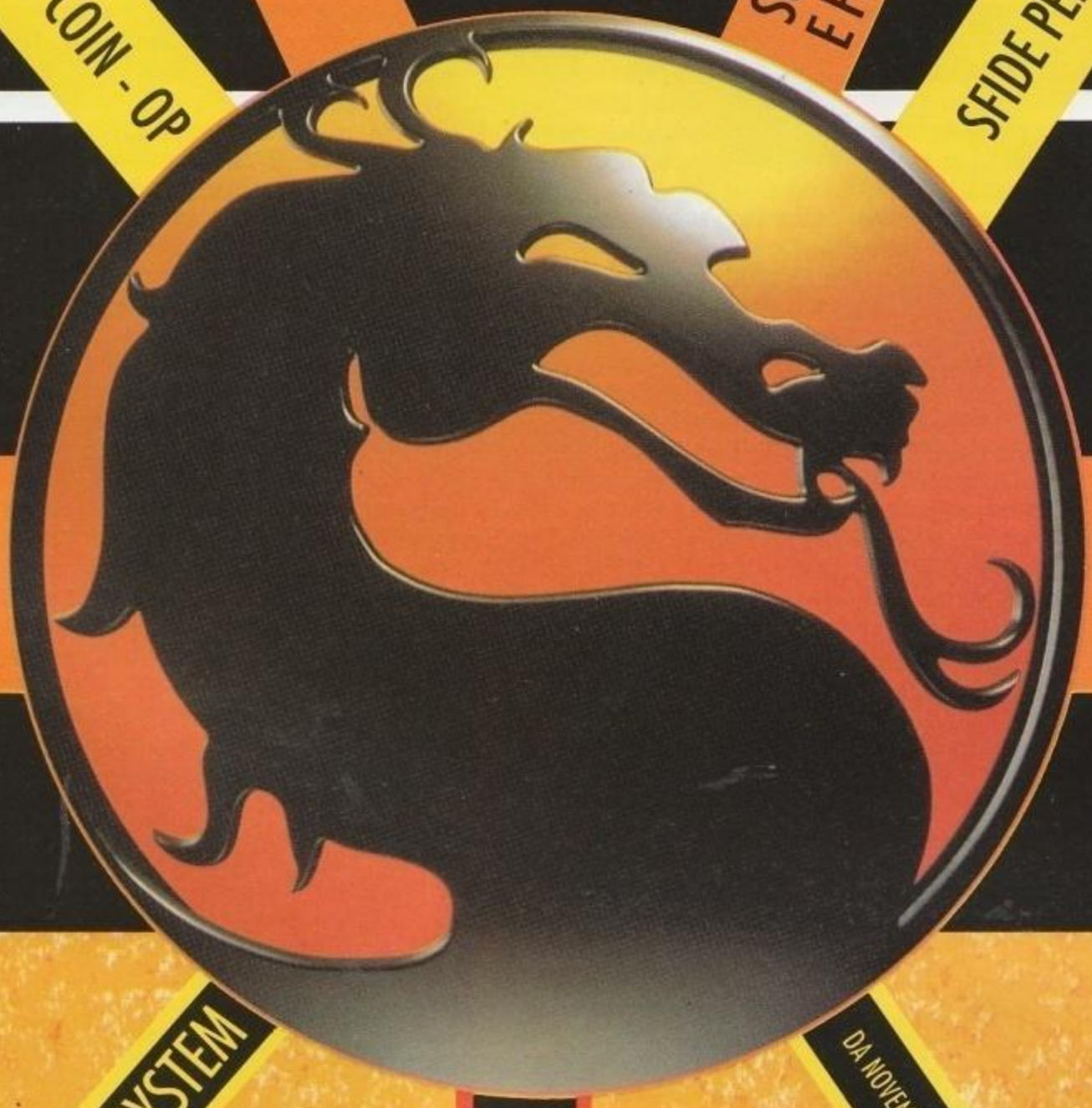
http://www.oldgamesitalia.net/

IL NUMERO UNO DEI COIN - OP

GRAFICA E REALISMO ECCEZIONALE

SCEGLI IL TUO CAMPIONE E FINISCI I TUOI AVVERSARI

SFIDE PER 1 O 2 GIOCATORI



GAME GEAR - MASTER SYSTEM

MEGA DRIVE

DA NOVEMBRE AMIGA - PC

Akklaim

NUMEROVERDE 167 - 821177

LEADER DISTRIBUZIONE

iginali, con le istruzioni in italiano, l'assistenza

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

sega CITY

Cominciamo con qualche novità sul grande incompreso di casa Sega, il Mega CD: forse lo hanno veramente compreso visto che finalmente qualcuno ha deciso di sfruttare seriamente le sue capacità hardware con un similfamicomiano modo 7 (sto parlando di Thunderhawk della Core), e visto anche che la Giochi Preziosi importerà ufficialmente il nuovo Mega-CD di cui vi abbiamo parlato sul numero scorso. A scanso di equivoci ricordiamo comunque che si tratta di una versione assolutamente compatibile con il vecchio Mega-CD e sarà quindi collegabile alla versione "vecchia" del Megadrive (come ricorderete è anche uscita una nuova versione di Megadrive assolutamente compatibile con la precedente, solo modificata nello styling).

Per quanto riguarda i giochi Thunderhawk verrà con tutta probabilità importato ufficialmente entro breve, ma c'è molto altro che bolle sotto lo sportellino del CD. Per le avventure, accanto ai prodotti della Sierra, sta per arrivare anche la Lucasarts. Monkey Island, tutt'oggi una della avventure più divertenti, sarà importato in Europa dalla JVC mentre si comincia già (si fa per dire visto che l'originale da computer è uscito un sacco di tempo fa) di un Indiana Jones and the Fate of Atlantis. A proposito di Indiana Jones sta per uscire (in versione sia Megadrive che Mega CD) Instruments of Chaos, un gioco d'azione ispirato alle televisive avventure del giovane Indiana Jones. Abbiamo avuto occasione di dare un'occhiata anche a Batman Returns: la sezione platform purtroppo è sempre la stessa, con il Cavaliere Oscuro che tira sventole peggio di Bud Spencer, mentre sembra davvero carina la sezione di guida. Ricorda non poco il vecchio gioco Amiga, solo che qui non ci sono rampini, in compenso c'è un sacco di velocità, curve, salti, esplosioni, effetti digitalizzati e uno scaling quasi perfetto, probabilmente grazie a un decente sfruttamento dell'hardware Mega CD.

La versione CD di Ecco the Dolphin invece puzza, e non di pesce, ma di pacco visto che tutto quello che è cambiato sono le musiche.

Passiamo adesso al Megadrive con un piccolo record infranto da Ex-Ranza (il gioco di copertina dello scorso numero): quello del maggior numero di titoli alternativi. E' stato visto in giro con titoli come Ex-Ranza, Experanza, X-Ranger e Ranger-X; qualcuno qui in redazione aveva proposto anche un Ex-Maranza, ma a quanto pare non è stato accettato.

Decisamente più interessante è invece Virtua Racing per Megadrive. Si tratta di uno dei coin op di corsa graficamente più impressionanti usciti di recenti: tutto poligoni e velocità. Dalle prime foto del gioco diffuse da casa Sega sembra davvero molto simile alla sua controparte da bar, e se riuscirà a mantenerne anche in buona parte la velocità sarà

http://www.oldgamesitalia.net/

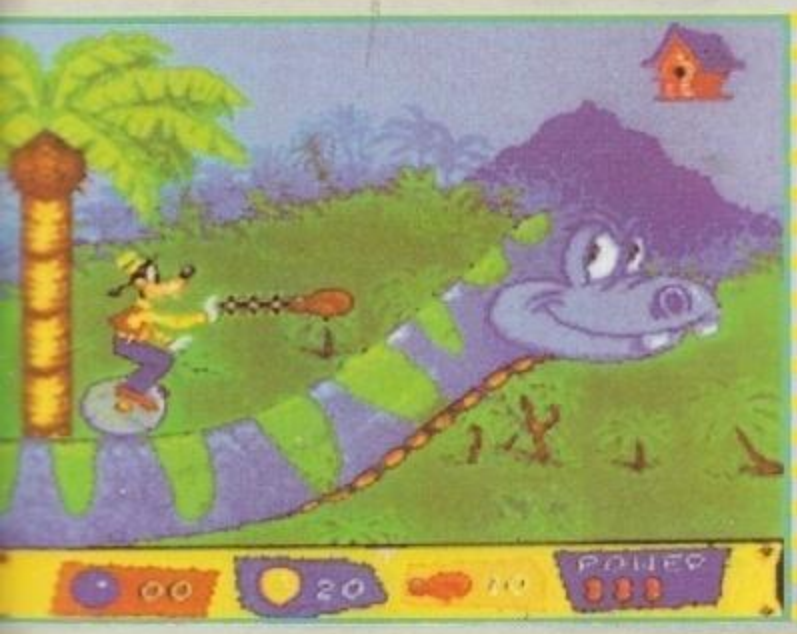
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

davvero una bella impresa da parte dei programmatori della Sega
Non potevamo fare a meno di parlare di Toe Jam & Earl 2 e a giudicare dalle foto questo seguito sembra essere perfino più acido del precedente episodio: i colori (con una prevalenza del rosa shocking) sono un attentato alla retina mentre personaggi e ambientazioni sono da viaggio in acido, e non oso immaginare le musiche che già nel primo episodio si battevano bene.
Se a qualcuno può interessare la storia sappiate che questa volta il pianeta di ToeJam

& Earl è stato invaso... da esseri umani che dovranno essere gentilmente messi alla porta dai nostri due amici. A proposito di giochi funky anche il ritorno di Chester Cheetah è imminente.

Dalla Konami si fanno ancora attendere Zombies ate my Neighbour e Castlevania - Bloodlines, se per quest'ultimo la cosa è giustificata visto che non è ancora completo (si tratterà comunque del solito platform) il primo dovrebbe essere ormai ultimato.
Da segnalare anche un gioco ispirato a Pippo (Goofy il suo nome originale inglese), ben diverso da quel Goof Troop per Super Nintendo che probabilmente non farà mai la propria comparsa in Italia.
No, non ci siamo dimenticati del Game Gear, questo avrà l'occasione di vedere sul suo piccolo schermo un paio di grosse conversioni come Streets of Rage 2, Ecco the Dolphin e perfino gli X-Men.



IL GRANDE UNO ROSSO

Cosa c'entra il titolo con la lista delle prossime uscite Virgin for Megadrive di cui andrò a parlarvi tra qualche riga? Assolutamente nulla, ma per una volta mi sono tolto la soddisfazione di scrivere

qualcosa che non c'entra niente (lo so che sembra che lo faccia ogni volta ma una seppur contorta logica dietro c'è), anche perché lo svacco regna sovrano alle 4.32 minuti di mattina, in redazione (sempre a lamentarsi, questi redattori, eh VF? NdAlex).
Passiamo a cose più serie, come ad esempio The Lost Vikings per Megadrive. Non c'è davvero molto da dire al riguardo, si tratta bene o male dello stesso gioco recensito da qualche parte qui intorno per SNES: tre vichinghi con diverse caratteristiche e capacità (il difensore, il combattente e il corridore) devono collaborare (comandati a turno dal giocatore) per riuscire a tornare a casa in un gioco che combina azione a intelligenti enigmi.
Di Robocop vs Terminator avevamo già accennato, ma

A.A.A. DINOSAURI AFFITTASI

E non stiamo parlando dei dinosauri di Jurassic Park, má di qualcuno ancora più cattivo: immaginatevi questi figuri giurassici che già di per sé sono decisamente cattivi e impressionanti e mettete loro in mano (si fa per dire) un bel fucile d'assalto, un Uzi o una 44 Magnum. E' quello che hanno pensato i disegnatori del fumetto omonimo, che si va aggiungere alle varie serie di tartarughe e rospi (in ordine crescente di cattiveria a quanto pare). Si può scegliere tra i vari Archie, Lorenzo, Reese e Cyrano (ognuno con il suo arsenale) in un tot di livelli di blastaggio totale.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL CALCIO SI CHIAMA

KICK OFF™

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

GAME BOY™

LA STUPEFACENTE GIOCABILITÀ E IL SORPRENDENTE REALISMO LO HANNO FATTO DIVENTARE L'INCONTRASTATO CAMPIONE DI TUTTI TEMPI, IL PREFERITO DA MILIONI DI GIOCATORI IN TUTTO IL MONDO.
SCENDI IN CAMPO, TIRA IL CALCIO D'INIZIO E VIVI IN PRIMA PERSONA TUTTA L'EMOZIONE DI UNA VERA PARTITA DI CALCIO.

Licensed to
IMAGINEER Co., LTD
Innovation Through Human Network

TOYS® LEADER

Original Nintendo Seal of Quality

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM TM. THE NINTENDO PRODUCT SEALS OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO
NINTENDO® THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS TM - © 1989, 1990, 1991 ANCO GAMES ALL RIGHTS RESERVED
"TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO

http://www.oldgamesitalia.net/

nali per NINTENDO, con le istruzioni in italiano

http://www.oldgamesitalia.net/

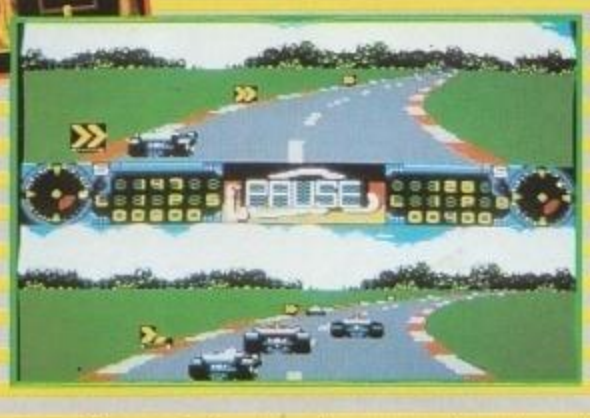
http://www.oldgamesitalia.net/

sega CITY

oltre alle foto, abbiamo qualche altro piccolo aggiornamento. La cartuccia Megadrive sarà una discreta botta da 16 Mbit (uscirà comunque anche in versione Master System e Game Gear) per

uscita un sacchetto fa. Si tratta di un'originale misto tra avventura e strategia. Lo scopo, come al solito è quello di ottenere il controllo di Dune, per controllare la Spezia che solo lì viene estratta e per un totale di una dozzina di livelli. L'hardware da terminare comprende una Delta City ripiena di Terminator con armamento pesante, endoscheletri (i terminator nudi), ED 209 in quantità, e, in squallido stile da telenovela, anche ragni Terminator, Cani Terminator, etc.

Per quanto riguarda la versione Mega CD di Dune sarà abbastanza difficile per voi fare riferimento alla versione PC scinante che ha fatto dei libri da cui il gioco è tratto un classico della fantascienza mondiale. Per quanto riguarda la componente strategica dovrete cercare di affrontare in battaglia gli Harkonnen e portare avanti le operazioni di estrazioni della Spezia. Il gioco è una conversione diretta del gioco PC, i programmatori hanno ovviamente approfittato del CD per aggiungere sequenze alcune tratte direttamente dal film, altre di volo in texture mapping e sottotitoli anche in italiano per coloro che dovessero trovare problemi con il parlato. Non sarà bello come Dune II (anch'esso uscirà infatti



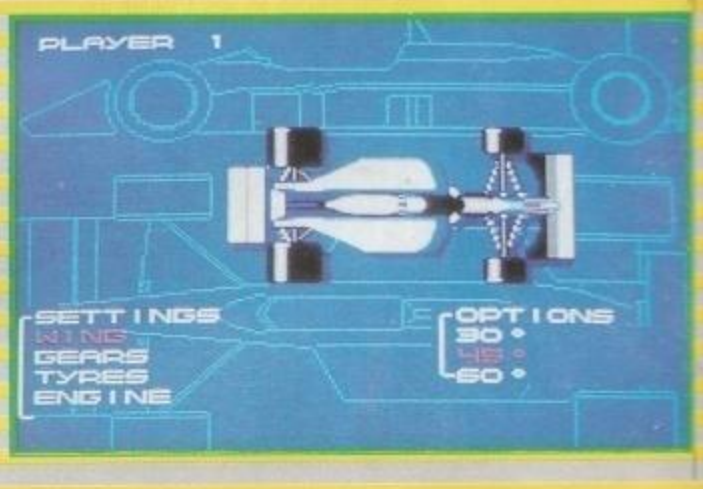
per Megadrive anche se ci vorrà ancora un pochetto), ma i fanatici della saga di Dune avranno di che sollazzarsi.

Ultima citazione anche per Super Off-Road (anch'illo recensito somewhere around here per SNES) per Master System: anche qui 12 percorsi pieni di salti, pozze, scorciatoie, etc. e la possibilità di acquistare motori, ammortizzatori e nitro.

TIFENTERO' KAMPIONE TI MONTO!

La Domark sembra aver puntato davvero grosso sul suo nuovo gioco di corse, F1, almeno a giudicare dai risultati della versione MD, la cui recensione è pure pubblicata da qualche parte su questo numero.

Per quanto riguarda la versione Master System e Game Gear, il gioco sarà ovviamente diverso anche se saranno conservati i circuiti del campionato del mondo. Ci sarà ancora la possibilità di giocare in due contemporaneamente tramite lo split-screen e saranno inclusi i modi Arcade e Championship. Il dettaglio sarà ovviamente tagliato (resteranno comunque i saliscendi e i tunnel), del resto la cartuccia è di 2 Mbit, tutto a favore di una velocità che promette comunque di restare caratteristica del gioco in tutte le versioni (anche se su MS e GG non sarà incluso il terribile Turbo Mode).



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OGNI MESE IN EDICOLA

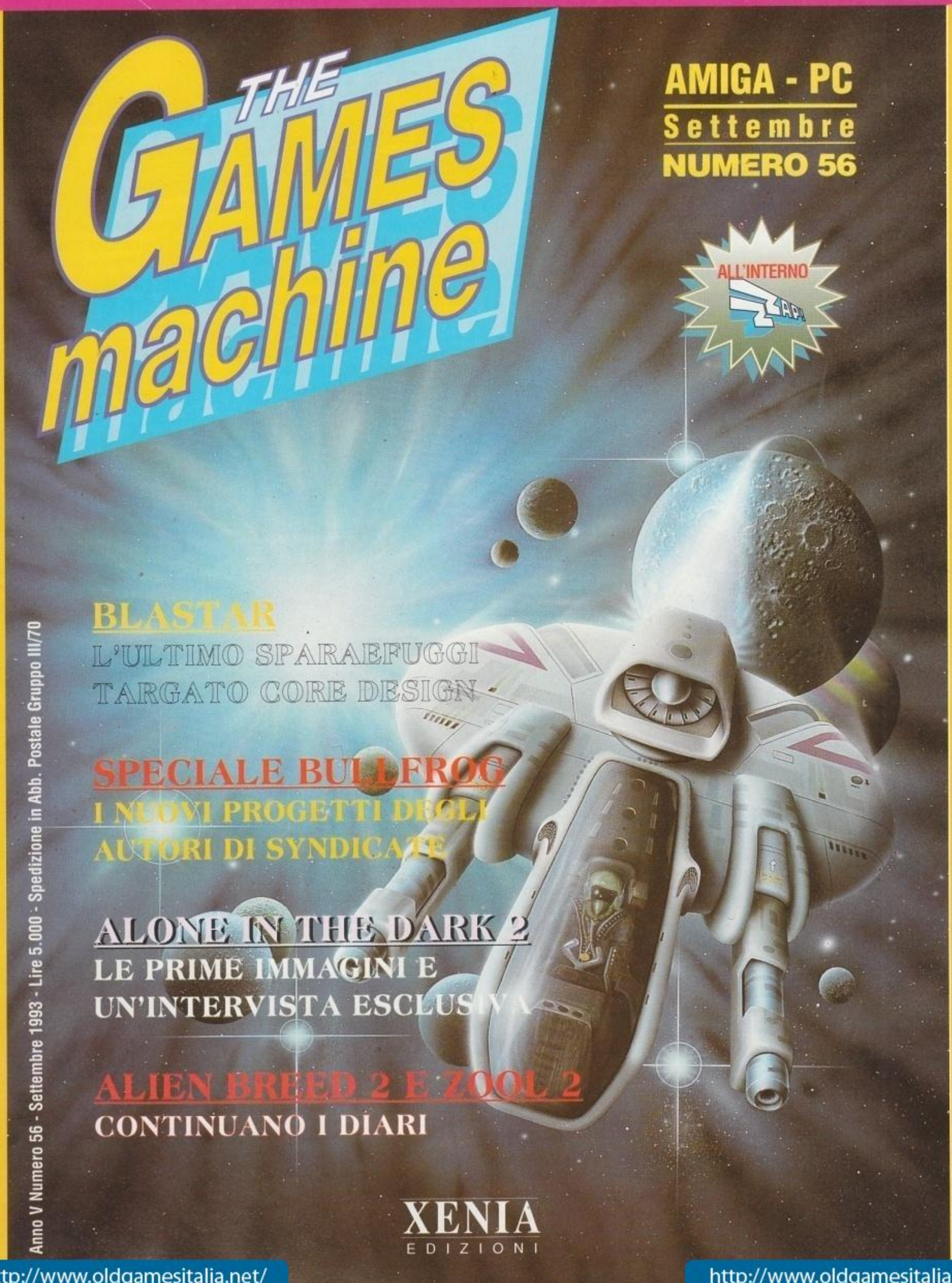
THE GAMES machine

AMIGA - PC

Settembre

NUMERO 56

ALL'INTERNO



BLASTAR
L'ULTIMO SPARAEFUGGI
TARGATO CORE DESIGN

SPECIALE BULLFROG
I NUOVI PROGETTI DEGLI
AUTORI DI SYNDICATE

ALONE IN THE DARK 2
LE PRIME IMMAGINI E
UN'INTERVISTA ESCLUSIVA

ALIEN BREED 2 E ZOOL 2
CONTINUANO I DIARI

Anno V Numero 56 - Settembre 1993 - Lire 5.000 - Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

XENIA
EDIZIONI

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LA SEGNALETICA DI CONSOLE MANIA

Per indicare con immediatezza il giudizio del gioco, abbiamo deciso di creare una segnaletica particolare dove troverete tutte le informazioni riguardanti il gioco preso in esame.

Nel palo che vedrete a sinistra in alto in ogni recensione troverete un triangolo con il genere del gioco recensito, un cerchio con il punteggio globale assegnato dalla Redazione, e un cartello con delle informazioni riguardanti il gioco stesso.

ARCADE ADVENTURE

Rappresenta i giochi dove è necessario muovere il proprio personaggio alla ricerca di qualcosa: tesori, oggetti, armi, eccetera. In questo genere di giochi potrebbe essere anche necessario utilizzare armi contro i nemici o risolvere enigmi

PUZZLE

Sono i giochi che richiedono un certo ragionamento per essere risolti e che difficilmente richiedono abilità con joystick o joypad. Un esempio classico di questo genere di giochi è Tetris o Columns.

PLATFORM

Gioco in cui le piattaforme sono basilari. Il protagonista non deve far altro che muoversi da una piattaforma all'altra cercando di terminare il gioco (inglobare i nemici, mangiare tutti i frutti dello schermo, ecc.

PUNTEGGIO GLOBALE

Ogni gioco recensito ha il suo particolare giudizio di grafica, sonoro e giocabilità. La grafica rappresenta una valutazione dello scrolling, degli sprite e di tutta l'animazione. Il punteggio relativo al sonoro si basa invece sulla musica del gioco e sugli effetti, mentre la giocabilità tiene in considerazione quanto un gioco è facile da gestire e invoglia a essere giocato, nonché quanto tempo impiega il joypad o joystick a comunicare ai personaggi la mossa desiderata. Il punteggio globale tiene conto di questi tre fattori e unisce a loro anche la qualità delle istruzioni e della confezione, nonché della presentazione che appare all'inizio e delle opzioni.
I punteggi vanno da un minimo di 10 a un massimo di 100.

SHOOT'EM-UP

In italiano Spara e Fuggi. Sono generalmente i giochi spaziali dove è necessario sparare contro i nemici e fuggire da loro in ogni direzione.

RPG

In italiano Giochi di Ruolo, e rappresenta quei giochi dove ogni personaggio è soggetto a determinate regole di comportamento, qualità umane e fisiche.

BEAT'EM-UP

In italiano Picchiaduro, e rappresenta quei giochi che richiedono l'uso di pugni e calci per sbarazzarsi dei nemici.

SPORT

Rappresenta giochi di genere sportivo, dove dovrete affrontare competizioni varie.

STRATEGIA E SIMULAZIONE

Sono quei giochi che simulano la realtà e che richiedono capacità tattiche e conoscenza per essere risolti.

DRIVING

Giochi di guida. Qualsiasi gioco in cui il pilotaggio di un veicolo abbia la prevalenza su tutte le altre caratteristiche.

PREVIEW

Attenzione! Il gioco che segue è un'anteprima; iniziate a gustarvelo in attesa della recensione vera e propria .

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

95

GIOCATORI	1
LIVELLI	6
STAGE	più di 35
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

3 times the suspense. 3 times the danger. 3 times the terror. Quelli più diligenti fra voi si ricorderanno che ne avevo già parlato nell'introduzione alla recensione ad Alien VS. Predator. Per gli altri potrebbe essere una sorpresa: Alien 3 è finalmente disponibile su cartuccia ed è davvero fantastico!

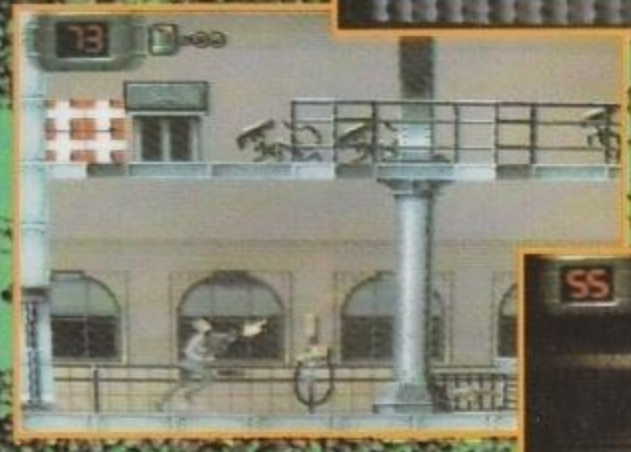
COMUNICATO URGENTE
from: WY corporation to: Fiorina 161 **CODICE ROSSO**

Presenza di multiple forma vitale aliena confermata su Fiorina 161... Numerosi prigionieri confermati deceduti... Presenza di uova aliene sospettata nelle vicinanze dei generatori di energia... Direttiva principale: non distruggere gli alieni... Prigionieri sacrificabili... Ripetiamo: non distruggere gli alieni... Prigionieri sacrificabili... Nave della corporazione pronta a partire... Tempo stimato di viaggio: 12 ore... Weyland-Yutani Network\end of message

Voi siete Ripley, un luogotenente di grado C3 della WY Corp. Dopo esser miracolosamente sopravvissuti a uno scontro con le forme di vita aliene, stavate ritornando sulla Terra in ipersonno, a bordo della vostra nave, la Sulaco. Per un misterioso malfunzionamento dei sistemi di sicurezza, il computer della nave ha azionato la sequenza di espulsione, lanciando le capsule criogeniche dell'equipaggio in direzione di Fiorina 161, un vicino pianeta abbandonato nelle remote profondità dello spazio, ora adibito a prigione di massima sicurezza. Vi svegliate sul pianeta, accorgendovi di essere l'unica sopravvissuta nell'impatto. L'unica sopravvissuta umana, comunque. Questo perché gli alieni che credevate esservi lasciati dietro, gli incubi viventi che

Per arrivare al terminale devo prima blastare un po' di alieni

Usare il lanciafiamme nella fornace? Ma non fa abbastanza caldo?



Ripley che spara correndo; fantastica

Coraggio amico, che ti salvo io

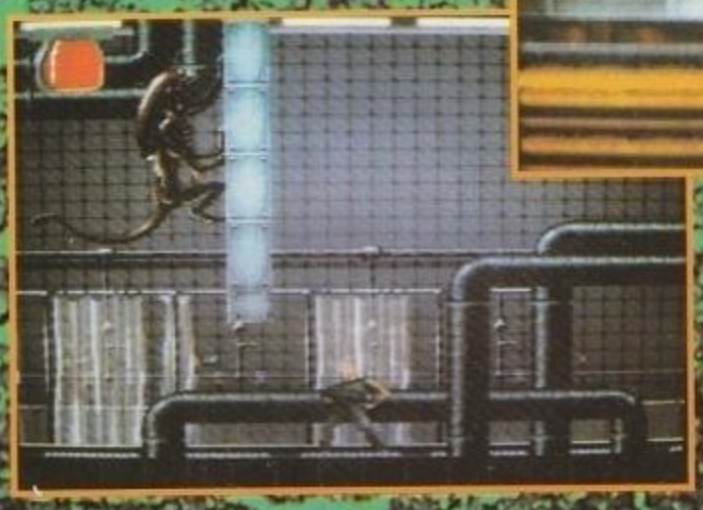
ALIEN 3

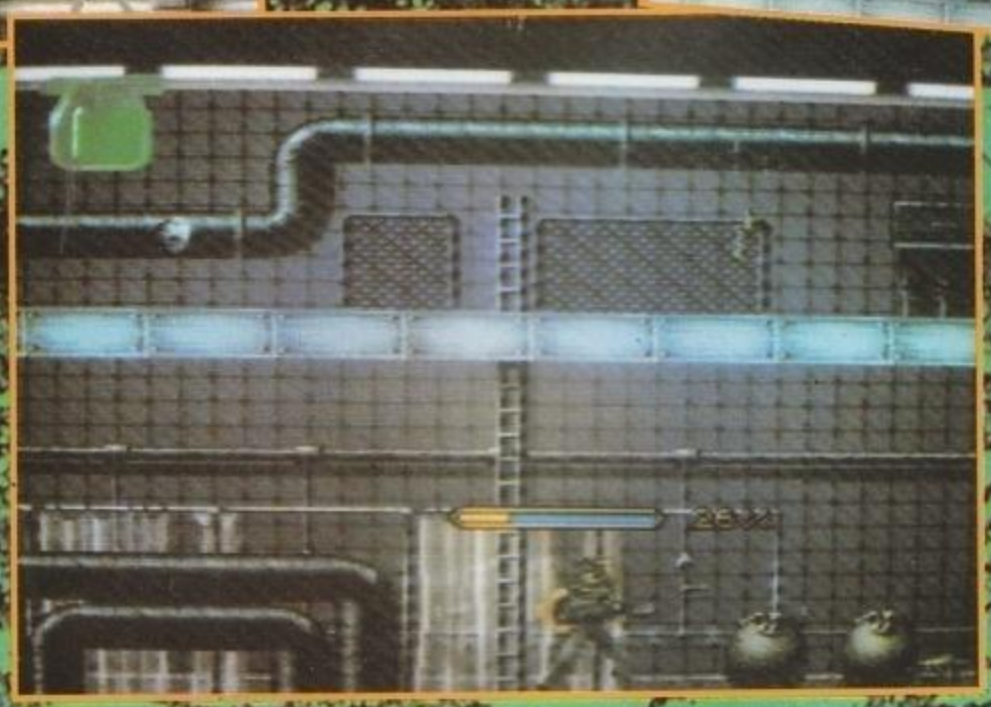
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Quello rosso e grosso lassù è sicuramente uno dei più cattivi





Ce ne sono proprio dapperfutto...

Ohh, un paio di uova bollite, signore?

Dove scappi, carino?

A qualcuno piace caldo

La nostra eroina che gioca a Tarzan nella pioggia...

speravate, pregavate di non incontrare mai più, sono lì con voi. E l'orrore che pensavate finito sta cominciando di nuovo: da qualche parte, su Fiorina 161, una regina aliena sta deponendo dozzine, se non centinaia di uova, ma questo è solo il primo dei vostri problemi. Gli alieni si moltiplicano innestandosi all'interno dei corpi umani e crescendo dentro essi, e il bello è che hanno rapito l'intera popolazione del pianeta. Ora dovete riuscire a distruggere gli alieni, fermarli una volta per tutte! Provvisti delle armi più avanzate e della vostra intelligenza, dovrete riuscire a liberare i prigionieri intrappolati e portare a termine con successo le varie missioni che il computer centrale vi affiderà in ogni zona del complesso abitato. E, come se non fosse già abbastanza, tutte le missioni dovranno essere completate prima che la nave della corporazione arrivi e dia agli alieni la possibilità di scappare per infestare altri mondi. Good luck!

Volete sapere una cosa? Mi aspettavo una totale e incondizionatamente pedissequa trasposizione dell'originale per Megadrive; invece le differenze ci sono, è un gioco già valido è stato ulteriormente migliorato, arrivando a essere, sul 16 bit Nintendo, un must per tutti gli appassionati del genere e non. Ho davvero tante cose da dirvi. La prima, la più notevole, è senza dubbio l'atmosfera che pervade tutto il gioco, dal manuale che vi immedesima magistralmente nell'azione, ai colori e all'uso di raffinate tecniche di ombre e luci nello schermo di gioco. Se mai un videogame è riuscito a farmi provare un leggero brivido di ansia, questo è proprio Alien 3. Mentre vagate lungo i tetri corridoi del complesso o percorrete i suoi angusti condotti d'areazione, siete immersi in una penombra opprimente che si fa più calcata fino alla tenebra totale a mano a mano che aumenta la distanza dal vostro sprite. Ma l'entusiasmo sta portandomi a procedere un po' caoticamente. Ripartiamo. Alien 3 è un arcade adventure a scorrimento multidirezionale, in prospettiva laterale, dove il vostro scopo è principalmente quello di sopravvivere completando nel contempo un certo numero di missioni (variabile da 6 a 8) per ogni livello o zona dell'enorme penitenziario in cui vi trovate. Anche se il titolo potrebbe far pensare solo a un tie in dell'ultimo film della saga, Alien 3 è in realtà una vera e propria summa videoludica di tutti e tre i fantastici film dedicati al mostro disegnato da H. R. Giger. L'ambientazione è quella del terzo lungometraggio, la storia più o meno anche, ma ci sono centinaia di alieni da blastare come nel secondo film e l'azione delle missioni è quella tipicamente incalzante del primo capolavoro cinematografico.

La grafica risulta realizzata con uno stile davvero realistico: gli sfondi sanno di quella semioscurità, di quella muffa tipica dei luoghi dimenticati dal tempo, di quell'umidità, di quella ruggine dei muri metallici di un penitenziario futuristico (fantastico l'effetto della pioggia radioattiva nelle zone di discarica rifiuti). Le animazioni degli sprite sono tutte quante qualcosa di magistrale: a partire dal personaggio di Ripley, che possiede una fluidità di movimenti paragonabile alla migliore versione di Prince of Persia, agli alieni stessi che zampettano con una velocità e un'inesorabilità tale da far accapponare la pelle. Lo sprite principale può eseguire una soddisfacente lista di movimenti: correre, acquattarsi, saltare, riparare attrezzature danneggiate, arrampicarsi, camminare carponi e perfino con le mani, se attaccato a una corda o a una sbarra sospesa orizzontalmente.

http://www.oldgamesitalia.net/

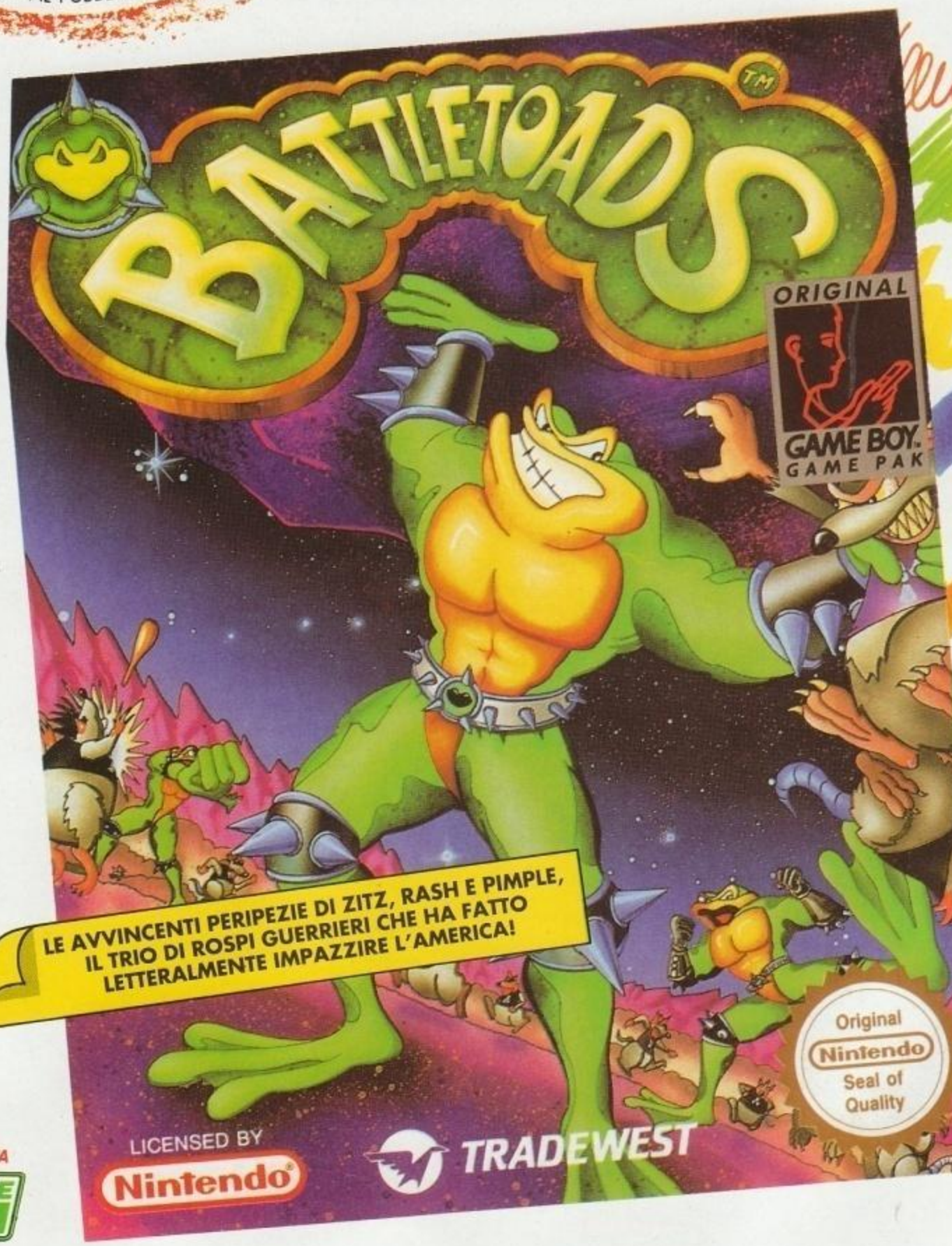
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L. 49.900

PREZZO AL PUBBLICO IVA INCLUSA

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™



CHIAMATA GRATUITA
NUMEROVERDE
167 - 821177

SALDIMANIA

TOYS LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

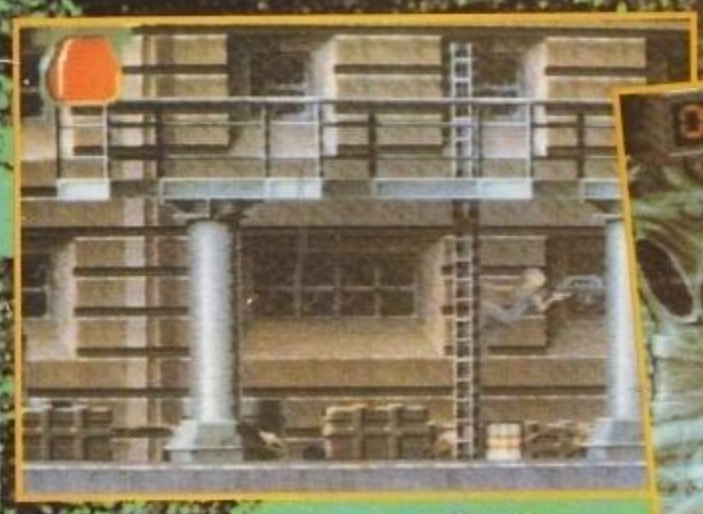
Forza che liberiamo ancora un po' di gente

Inoltre sono utilizzati ben 7 e dico sette tasti del joypad (START escluso, of course): con A si attiva il fucile a pompa, con X il lanciagranate, con Y il lanciafiamme (quale magna libidine sentire urlare gli alieniacci mentre arrostiscono) e il saldatore per riparazioni, con LEFT o RIGHT si scrolla attraverso le icone della quantità di munizioni; con SELECT, infine, si attiva/disattiva il motion-tracker, quel famoso radar portatile anti alieno che avrete sicuramente apprezzato nel secondo film della serie.
I commenti musicali sono davvero coinvolgenti ed emozionanti, particolarmente adatti a un film di guerra (in fondo quella contro gli alieni è davvero una guerra), e gli effetti sonori risultano stupendamente digitalizzati (particolarmente degni di menzione lo sparo del mitra e i richiami degli alieni).
L'interazione col gioco non è immediatissima, dato che si tratta di un arcade adventure abbastanza variegato. Se vi aspettate soltanto un blast 'em up cominciate già da ora a cambiar recensione. In Alien 3 dovrete usare gran parte di quella cosa grigio/rosea che vi trovate tra le due orecchie, e questo perché dovrete studiare (mediante la mappa fornitavi dal computer centrale) l'itinerario migliore da compiere per portare a termine ogni missione. Questo perché le vostre munizioni sono limitate, come pure la vostra energia vitale, che diminuirà paurosamente a ogni contatto con le forme aliene. A voi dunque il compito di trovare scorte di munizioni e medicamenti nelle stanze apposite o in alcuni luoghi della prigione, e il saperne servire durante le missioni nei momenti giusti.
Le missioni sono abbastanza varie, e si possono ricondurre a quattro tipi fondamentali: liberazione di prigionieri, riparazione di particolari installazioni, isolamento di certe zone, distruzione di uova o regine aliene.

La longevità è ampiamente assicurata da uno smisurato numero di missioni, dalla presenza di comode password fornite alla fine di ogni livello (e cioè ogni sette/otto missioni completate), dal geniale metodo di accesso e completamento delle missioni stesse (e cioè a totale discrezione del giocatore), e dalla presenza di notevoli differenze da livello in livello. A questo proposito non posso fare a meno di segnalare la presenza di nuovi

Un estensivo ed esaustivo briefing su ogni missione vi attende a ogni terminale

Anche nei condotti dell'areazione non vi lasceranno in pace



E poi ditemi se questo posto non fa venire i brividi...

stondi nei livelli avanzati (come lo spettacolare - parallatticamente parlando- paesaggio esterno, o la fornace), e di un'accuratissima e diversificata rappresentazione delle specie aliene.
Innanzitutto vedrete per la prima volta tutti gli stadi evolutivi del tipo alieno: l'uovo, il tipico "granchietto" che vi si attacca addosso, la larva che striscia, il baby alien che schizza acido, l'alieno in crescita e quello totalmente sviluppato, che riesce ad aderire anche ai soffitti, ed è il tipo (regina esclusa, naturalmente) più letale e pericoloso. Inoltre, di livello in livello, incontrerete alieni dalle colorazioni leggermente diverse; e questo sta a simboleggiare l'intelligenza e la cattiveria delle generazioni aliene: ogni generazione infatti, dalla grigia alla rosso scura (la più cattiva), ha un suo particolare modo di pensare e di agire e questo, in relazione con un'aggressività sempre crescente, vi causerà non poche difficoltà negli ultimi livelli del gioco.
In definitiva, Alien 3 rappresenta oggettivamente uno dei migliori giochi in assoluto oggi disponibili sul gioiello di mamma Nintendo, e costituisce una produzione americana (una delle poche, a dire il vero) pressoché perfetta. Il "pressoché" sta a identificare quello che, forse, potrei definire l'unico, rilevabile neo del gioco: una soffusa ripetitività globale nell'azione. Ma si tratta di voler a tutti i costi trovare il pelo nell'uovo. Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

Si può sparare virtualmente da qualsiasi posizione

SUPER NES

GRAFICA + ottimi fondali + eccellenti animazioni	95
SONORO +stupendi commenti musicali +realistici effetti sonori	94
GIOCABILITÀ +davvero coinvolgente	95
LONGEVITÀ +duraturo e appassionante	93
ACCLAIM	95

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

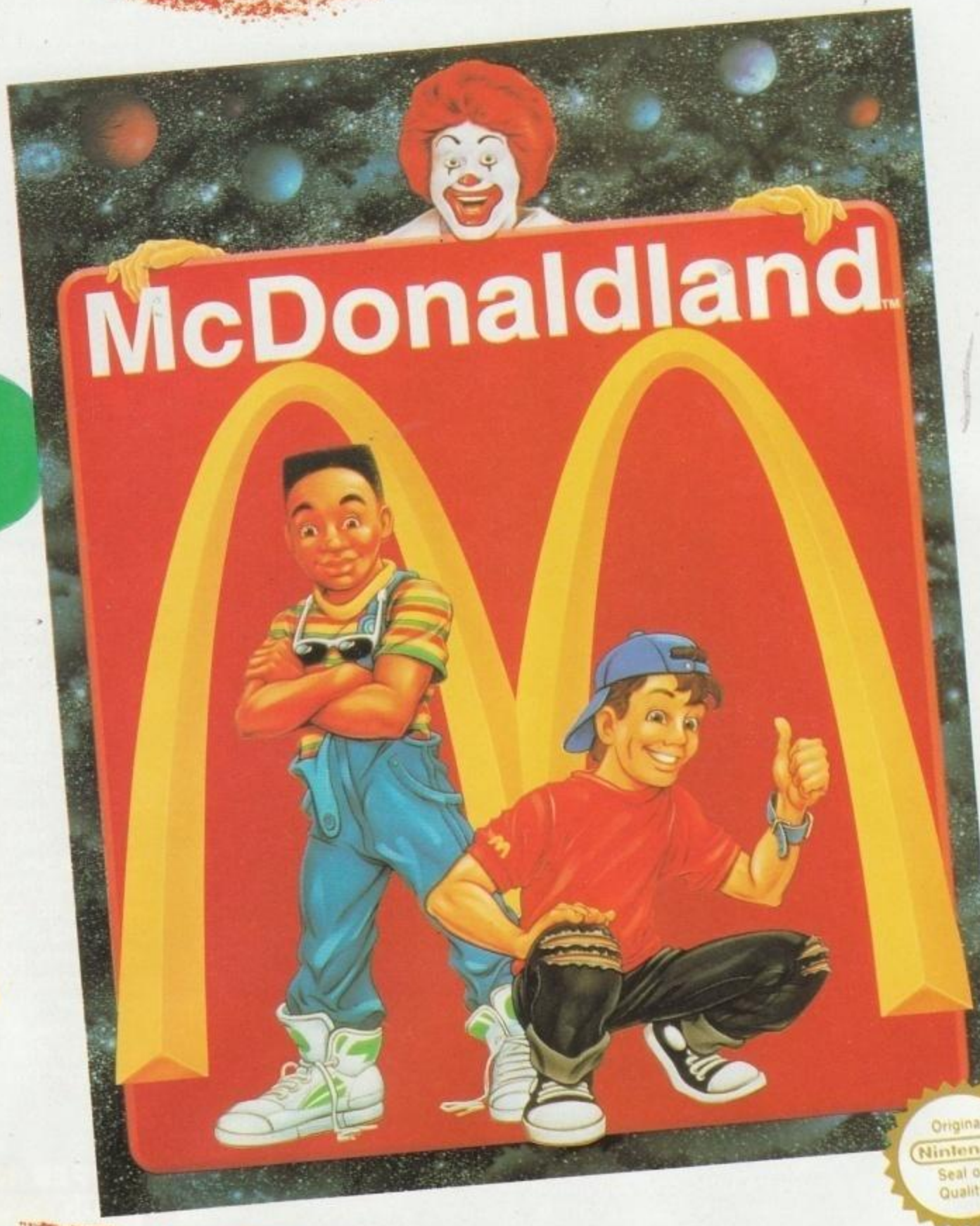
http://www.oldgamesitalia.net/

CADARIO

L. 49.900

PREZZO AL PUBBLICO IVA INCLUSA

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™



Original Nintendo Seal of Quality

SALDIMANIA

ocean®

CHIAMATA GRATUITA
NUMEROVERDE
167 - 821177

TOYS® LEADER

THE FOLLOWING ARE TRADEMARKS OF McDONALDS CORPORATION: M.C. KIDS, RONALD McDONALD, GOLDEN ARCHES, MICK, MACK, HAMBURGLAR, BIRDIE THE EARLY BIRD, GRIMACE, FRY KIDS, COSMC, THE PROFESSOR, AND McDONALDLAND. © 1991 McDONALD'S CORP. © 1991 VIRGIN GAMES INC. ALL RIGHTS RESERVED. VIRGIN IS A REGISTERED TRADEMARK OF VIRGIN ENTERPRISES, LTD.

NINTENDO AND NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

http://www.oldgamesitalia.net/

ginali per NINTENDO, con le istruzioni in italiano

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L. 49.900

PREZZO AL PUBBLICO IVA INCLUSA

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™

CADARIO

CHIAMATA GRATUITA
NUMEROVERDE
167 - 821177

ocean

SALDIMANIA

TOYS LEADER

NINTENDO® AND NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
PARASOL STARS © TAITO CORP.

riginali per NINTENDO, con le istruzioni in italian

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

87

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Pensate se improvvisamente la Terra venisse di nuovo popolata dai giganteschi lucertoloni del Giurassico (i dinosauri, per chi non lo sapesse). Bestie di svariate tonnellate di peso che decidono di assaggiare gli uomini per vedere che gusto hanno... non penso che mi divertirei molto!

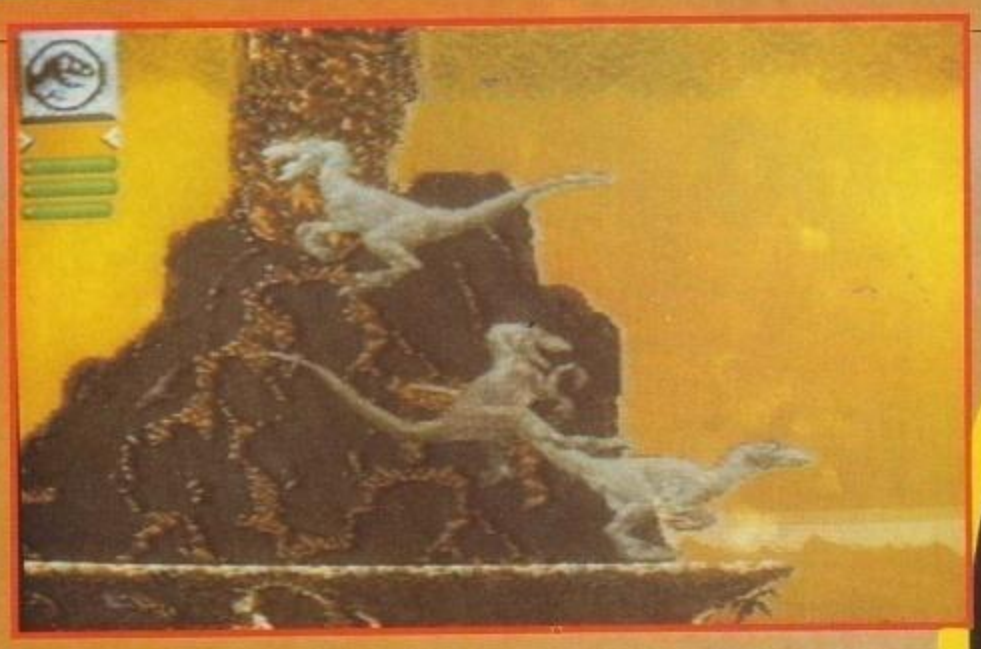


Foto di famiglia...

JURASS

Per milioni di anni sono stati i signori incontrastati del nostro pianeta. Alcuni giganteschi ed erbivori, altri feroci e carnivori, alcuni abituati a vivere nelle profondità dell'acqua, altri persino capaci di volare. I dinosauri costituiscono da sempre un elemento di grande richiamo e interesse per il genere umano. Terribilmente simili ai draghi delle più grandi leggende, sembravano davvero destinati a diventare i signori incontrastati della Terra, a evolversi fino a raggiungere un grado di intelligenza persino superiore a quella umana. Ma qualcosa è andato storto, un avvenimento di proporzioni planetarie, capace di spazzare via un'intera razza nel giro di pochissimo tempo. Anche la loro sparizione costituisce un punto di grande interesse per gli scienziati di tutto il mondo: dopo aver dominato così a lungo, i dinosauri sono semplicemente morti, tutti nel giro di pochissimo (si parla in termini relativi!) tempo. Alcuni avanzano l'ipotesi di un grosso meteorite che, colpendo la Terra, ha provocato una repentina glaciazione della superficie, e questa è una delle teorie più accreditate. Secondo altri si è semplicemente trattato del sopravvento dei mammiferi, che per nutrirsi sottraevano le uova ai giganteschi rettili. Le ipotesi sono comunque numerose, tutte più o meno sensate, ma nessuna ancora certa. In tempi molto più recenti, all'indagine sulla vita e la morte dei dinosauri si è andato affiancando anche un nuovo ramo di ricerca: la possibilità di riportare in vita i dinosauri. In realtà questo tema appartiene più alla cultura cinematografica che non a quella scientifica, ma sta di fatto che le moderne tecnologie rendono una simile ipotesi non totalmente assurda e folle. Proprio questo è il tema del celebre film Jurassic Park, ultima fatica del grande Spielberg, dove un geniale scienziato riesce a riportare in vita

Dagli al Velociraptor! Un paio di bombe e via

Andando in ascensore si hanno belle visioni...

Scappando per le tubature dell'isola

aUna bella scarica di volt calmerà il nostro amico

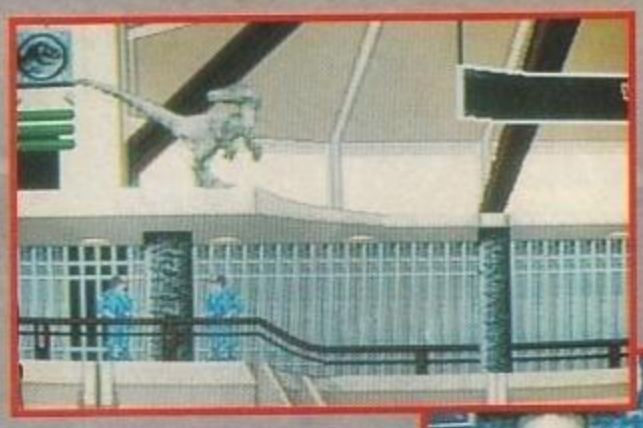
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IC PARK™

Cosa ci fa un dinosauro in libertà in un museo?



E adesso che ho rotto la jeep che faccio?

E con un agile balzo ci salviamo il fondoschiena

gli antichi giganti del Giurassico (il film, tratto da un romanzo del bravissimo Michael Crichton, verrà proiettato in Italia proprio questo mese).

studio, si è reso conto dell'impossibilità di replicare il DNA dei dinosauri partendo dai loro resti (si tratta della tecnica della clonazione, attualmente già sviluppata, grazie alla quale si può riprodurre un essere vivente grazie al suo codice genetico), e ha quindi intrapreso una nuova via: cercare di identificare il DNA dei giganti del Giurassico partendo dai resti di sangue presenti in alcuni esemplari di zanzaroni preistorici, perfettamente conservati all'interno di alcune rocce d'ambra. Inutile dire che l'esperimento ha successo...

strando i risultati dei propri esperimenti a un gruppo di studiosi di fama

Attento! Non vorrai mica cadere

Le rapide in canotto non le consiglio a nessuno

Il nome dello scienziato è John Hammond, eccentrico e ricchissimo studioso che ha deciso di condurre i propri esperimenti - rigorosamente tenuti segreti al mondo intero - all'interno di un'isola di sua proprietà, il parco del Giurassico, appunto. Hammond, dopo anni di

Inutile dire anche che, se tutto fosse finito bene, non sarebbe stato possibile scrivere un romanzo e girare un film! Proprio mentre il geniale scienziato sta finalmente mo-

mondiale, viene perso ogni controllo dei giganteschi dinosauri che, nel giro di pochissimo tempo, tornano a essere le micidiali macchine di morte che erano in vita.
Il gioco riprende esattamente la trama del film e, ovviamente, spetta a voi fermare i terribili lucertoloni scatenati. Non si tratta di un compito facile, ma fortunatamente avete a vostra disposizione un discreto ar-

A proposito di montare sui triceratopi...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L. 49.900

PREZZO AL PUBBLICO IVA INCLUSA

Nintendo

ENTERTAINMENT SYSTEM™

Original Nintendo Seal of Quality™

KICK OFF™

SALDIMANIA

Licensed to

IMAGINEER Co., LTD

Innovation Through Human Network

CHIAMATA GRATUITA

NUMEROVERDE

167 - 821177

TOYS®

LEADER

CADARIO

NINTENDO®, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS ™ + © 1989, 1990, 1991 ANCO GAMES ALL RIGHTS RESERVED
M' ARE TRADEMARKS OF NINTENDO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

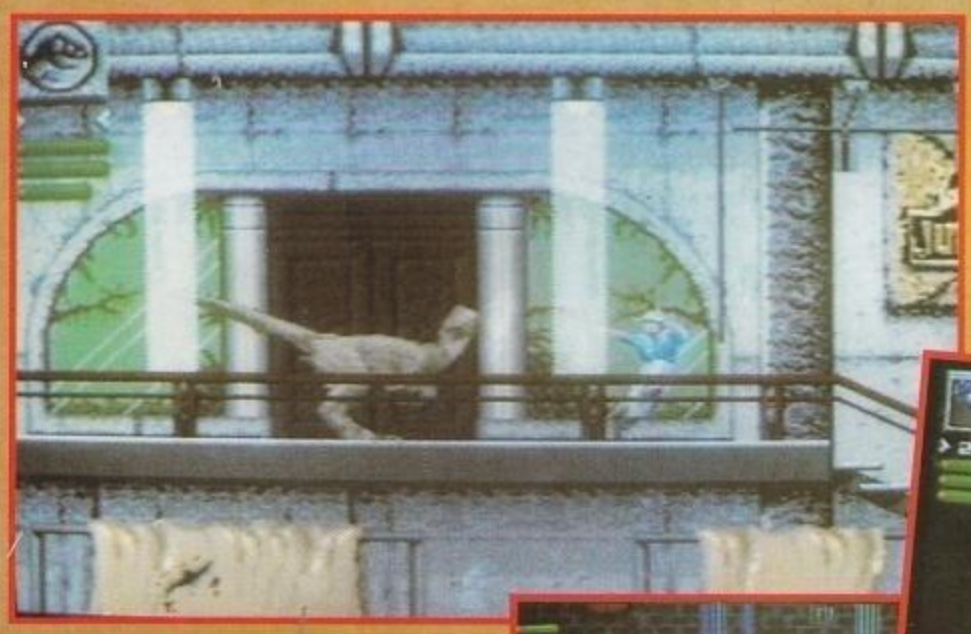
JURASSIC PARK

Vediamo se riusciamo a combinare qualcosa nella centrale elettrica

mamentario con il quale potrete difendervi: proiettili carichi di sonnifero (che, comunque, contro le bestie più grandi si rivelano di scarsa utilità), una pistola a energia capace di paralizzare il sistema nervoso e persino delle bombe da usare quando le cose si mettono veramente male. L'avventura ha inizio all'interno di un'intricata giungla, realizzata da Hammond per riprodurre l'habitat del Giurassico: si tratta di un ambiente ostile già di per se, e la presenza di dinosauri arrabbiati non facilita di certo le cose! Fortunatamente non tutti gli squamosi bestioni hanno predisposizioni ostili nei confronti dell'uomo, e alcuni potranno persino tornarvi utili.

si raccolgono oggetti sparsi un po' dappertutto e si combatte. L'impressione che si ha giocandoci è però che i programmatori abbiano dovuto fare i conti con dei tempi realizzazione estremamente brevi, e che Jurassic Park sia stato completato molto velocemente. La grafica è veramente buona, con fondali dettagliati e spesso molto evocativi, il personaggio principale è ben realizzato e, soprattutto, i dinosauri sono magnifici. Anche le routine di movimento non sono niente male, in particolare per quanto riguarda i lucertoloni e alcune azioni del nostro eroe (ad esempio arrampicarsi e sparare), ma in talune situazioni si nota la mancanza di un numero sufficiente di frame per lo sprite principale. Passando alla giocabilità, le cose si mantengono su di uno standard decisamente alto. Imparare a muovere il personaggio non è assolutamente difficile - anche se capita spesso di far partire un colpo per sbaglio, soprattutto durante le situazioni più frenetiche - e lo sviluppo del gioco si rivela fluido e lineare. Gli elementi adventure non mancano, anche se l'attenzione è stata focalizzata maggiormente sul carattere arcade, e vi si assicuro che non ci si riduce affatto a una squallida serie di combattimenti con i dinosauri, anzi... se potete lasciateli proprio perdere! La difficoltà è ben equilibrata, e questo, insieme a una discreta complessità della trama, garantisce divertimento per un bel po' di tempo.

tonnellata si tuffi dall'alto contro il nostro eroe, sferrandogli un micidiale calcio volante!?! Oppure si può tranquillamente camminare sopra a un piccolo Triceratopo, senza che questo dica niente: va bene che era un erbivoro, ma il numero di protuberanze ossee, che gli spuntano da tutte le parti, fanno presupporre che non si facesse calpestare dal primo venuto senza dire assolutamente niente...



Ma chi gliel'ha aperta la porta, a questo qui!

Non fatelo mai coi fili dell'alta tensione

E' inutile nascondersi nel bidone, ormai mi ha visto

Ma dai, anche fra noi dinosauri ci facciamo del male?

Il gioco, riprendendo le atmosfere e la trama del film, presenta notevoli somiglianze con tutti quei titoli ispirati a Prince of Persia: si salta da una piattaforma all'altra, evitando trappole e nemici, ci si arrampica,

aOcchio allo pterodattilo! O era uno pterodonte?

In definitiva, è abbastanza difficile dare un giudizio che possa essere valido per tutti: se siete disposti a chiudere un occhio sulle bizzarre abitudini dei dinosauri e su alcune animazioni dello sprite principale piuttosto brutte, Jurassic Park è un ottimo gioco, altrimenti cercate qualcosa di diverso!

Andrea Fattori

MEGA DRIVE

GRAFICA + ottimi fondali e dinosauri - alcune animazioni davvero brutte	86
SONORO + abbastanza d'effetto	80
GIOCABILITÀ + niente di troppo complicato - a volte un po' lento	86
LONGEVITÀ + abbastanza vario + viene voglia di finirlo	90
SEGA	87

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Tel. (06) 786825 Fax (06) 786174

ORDINA QUI IL GIOCO PER LA TUA CONSOLLE

ARRIVI SETTIMANALI DALL'AMERICA E DAL GIAPPONE

Via Veturia, 68 — 00181 Roma

ASTROCOMPUTER

HARDWARE & SOFTWARE

VENDITA PER CORRISPONDENZA
TELEFONATECI!!!
ABBIAMO I PREZZI PIÙ BASSI D'ITALIA

MEGA CD

MEGA CD L. 529.000

INAL FIGHT
d altri ancora...

HANDY BOY

HANDY BOY L. 65.000

NEO GEO

NEOGEO + SUPER SIDEKICK L. 950.000

NEOGEO + 3 COUNT BOUNT L. 950.000

NEOGEO + MUTATION NATION L. 750.000

NEOGEO + SOCCER BRAWL L. 750.000

NEOGEO + WORLD HEROES II L. 1.050.000

DISPONIBILI ALTRI TITOLI TRA CUI:
MAGICIAN LORD
ART OF FIGHTING
BASEBALL 2020
SAMURAI SPIRIT
FATAL FURY II

MEGADRIVE

MEGADRIVE II + JOY PAD 6 TASTI L. 269.000

MANACER + 6 GAMES L. 129.000

ARIEL LITTLE MERMAID
BATMAN THE RETURN
TINY TOONS ADVENTURE
TINY TOONS EURO
STREET FIGHTER II Champion Edition
FATAL FURY
STREET OF RAGE II
BULLS VS BLAZERS
COOL SPOT
FLASHBACK
SUPER KICK OFF
X-MEN SPIDERMAN
ECCO THE DOLPHIN
STRIDER II
TURTLES IV
HIT THE ICE
KING OF MONSTERS
MUHAMED ALI BOXING
NBA ALL STAR CHALLENGE
INDIANA JONES L. CRUSADE

SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO + SCART + 1 GAME + 2 JOYPAD L. 359.000

FINAL FIGHT II
DEAD DANCE
RANMA 1/2 PART 2
POP TWIN BEE
MORTAL KOMBAT
STREET FIGHTER T.E.
BUBSY
WORLD HEROES
MARIO ALL STAR
SUPER VOLLEYBALL
S. FORMATION SOCCER
ALIEN III
BATMAN RETURN
ULTIMATE FIGHTER
KINGS OF RALLY
DRAGON BALL Z
TOM & JERRY
TINY TOON'S ADVENTURE
KIKI TAKAY

GAME BOY

GAME BOY + 1 GAME L. 149.000

FERRARI G. PRIX
ALIEN III
LA SIRENETTA
NINJA TURTLES II
SPEEDY GONZALES
BATMAN II
DUCK TALES
HIT THE ICE
PRINCE OF PERSIA
TOP GUN
SPOOT COOL ADVENTURE
WWF WRESTLING II
THE HUMANS

GAME GEAR

GAME GEAR + 1 GAME L. 199.000

LAND OF ILLUSION
VAMPIRE
SPIDERMAN II
CHAKAN
KRUSTY FUN HOUSE
ARCH RIVALS
GLOBAL GLADIATORS
LA SIRENETTA
ALIEN III
BART SIMPSON
CASTLE OF ILLUSION
DEFENDER OF OASIS
LEMMINGS
SENNA MONACO GP II
SPACE HARRIER
SUPER SPACE INVADERS
TERMINATOR
WALL OF BERLIN
WIMBLEDON TENNIS
ed altri ancora...

DISPONIBILI ULTIME NOVITÀ HARDWARE/SOFTWARE PER PC COMPATIBILI E AMIGA.
SU ORDINAZIONE GIOCHI PER TURBO DUO E PC ENGINE. MODIFICHE MEGADRIVE E MEGA CD.
IVA. TUTTI I NOSTRI PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA.
ER NEGOZIANTI. SI RICERCANO AGE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

STRIDER II

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	2

La risposta è perché noi, nel profondo del cuore, siamo buoni e puri, con un piccolo eroe nascosto da qualche parte all'interno del corpo. O forse, più probabilmente, perché i giochi con personaggi cattivi vengono considerati diseducativi e non vendono abbastanza. Bah. In ogni caso Strider è l'eroe di turno, un eroe ovviamente solo e odiato da tutti, pieno di nemici cattivissimi e superarmati da affrontare. L'ambientazione, come potranno ricordare coloro che hanno letto l'ultimo numero di CM e che non sono ancora caduti vittime dell'arteriosclerosi galoppata (come è successo con me), è quella di una Terra del futuro, totalmente dominata da eserciti di androidi e cyborg. La situazione non è certo delle più rosee, gli uomini superstiti (servono da nutrimento ai cyborg, non mi chiedete per quale strano motivo) sono ridotti allo stato di larve semipensanti, e il nostro protagonista è, al solito, l'unica speranza del mondo. Ovviamente l'impresa è disperata, i cattivi sono cattivi sul serio, le armi a disposizione sono poche e tutti vogliono Strider bello defunto, possibilmente sotterrato in fondo alla più profonda fossa oceanica.

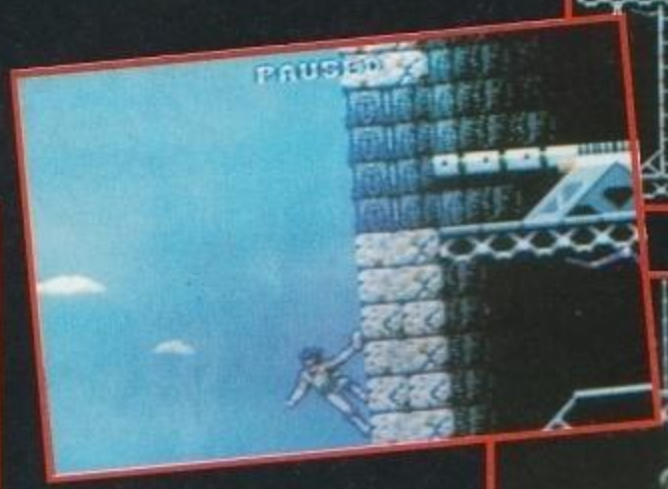
Oltre al solito lenzuolone che spaccia per una spada, Strider dispone anche di un incredibile quantità di shuriken da lanciare ai nemici. Non che questo significhi un gran che, quando i nemici in questione sono totalmente avvolti da pesanti armature e dispongono di armi sofisticatissime che fanno un dolore assurdo. Per fermare il male che infesta il mondo è necessario bloccare il capo dei cyborg, Lucifero, ma questi - come nelle migliori tradizioni videoludiche - sta rintanato nell'ultimo livello del gioco (come facciano sempre i cattivi a sapere quale sarà l'ultimo quadro visitato dall'eroe è un vero mistero!!!).

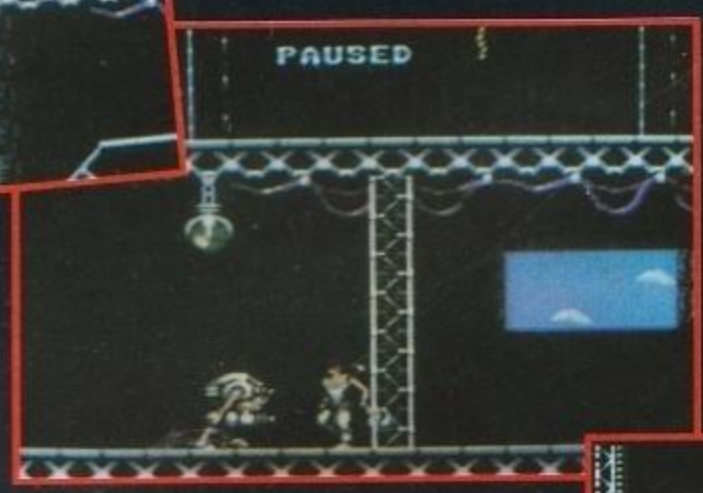
A livello grafica Strider II si presenta bene, soprattutto se tenete in considerazione il fatto che è praticamente identico alla versione per Mega Drive. Ci sono comunque alcune eccezioni (già presenti sulla sopracitata console), ad esempio quando il nostro compie allucinanti capriole rotanti inamidate sferrando colpi di lenzuolo, ma facciamo finta di niente. I vari livelli sono sufficientemente brevi e diversi tra loro, in modo tale che il giocatore non debba perdere le ore all'interno di una stessa ambientazione. La parte migliore della grafica è comunque costituita dagli sprite avversari, con un particolare riferimento ai mezzi meccanici e ai droidi corazzati. Giocabilità e longevità procedono di pari passo, alternando momenti discretamente veloci e divertenti a situazioni davvero frustranti o, quantomeno, monotone. Un gioco discreto, in bilico tra la linea che separa il bello dal brutto, privo di un particolare spessore ma neppure tanto orrendo da dover essere evitato come la peste. Personalmente mi ci sono divertito abbastanza nelle prime partite, ma mi sono annoiato a lungo andare: se ne avete la possibilità, provatelo prima di acquistarlo.

Andrea Fattori

Vieni qui, bello, eccoti la pappa

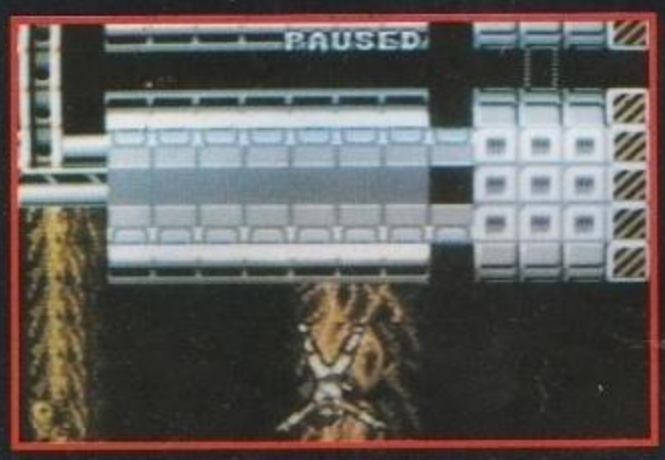
'Sembra un interceptor della vecchissima serie SF Shado





Cavoli, questi droni, sempre tra le scatole

Perché i buoni sono sempre così pochi e soli, mentre i cattivi abbondano ovunque? Vi siete mai accorti che gli eroi sono essenzialmente uomini privi di amicizie, con i genitori massacrati da qualche orrido mostro? A questo punto, perché non diamo più spazio ai giochi dove si interpretano i cattivi?



Balzellon balzelloni a testa in giù...

MASTER SYSTEM

GRAFICA + buoni sprite e fondali vari - sprite principale discutibile	78
SONORO - musichetta stridente - effetti sonori piuttosto brutti	75
GIOCABILITÀ + divertente agli inizi + discrete situazioni puzzle	82
LONGEVITÀ + livelli vari e diversi - noioso alla lunga	80
SEGA	80

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

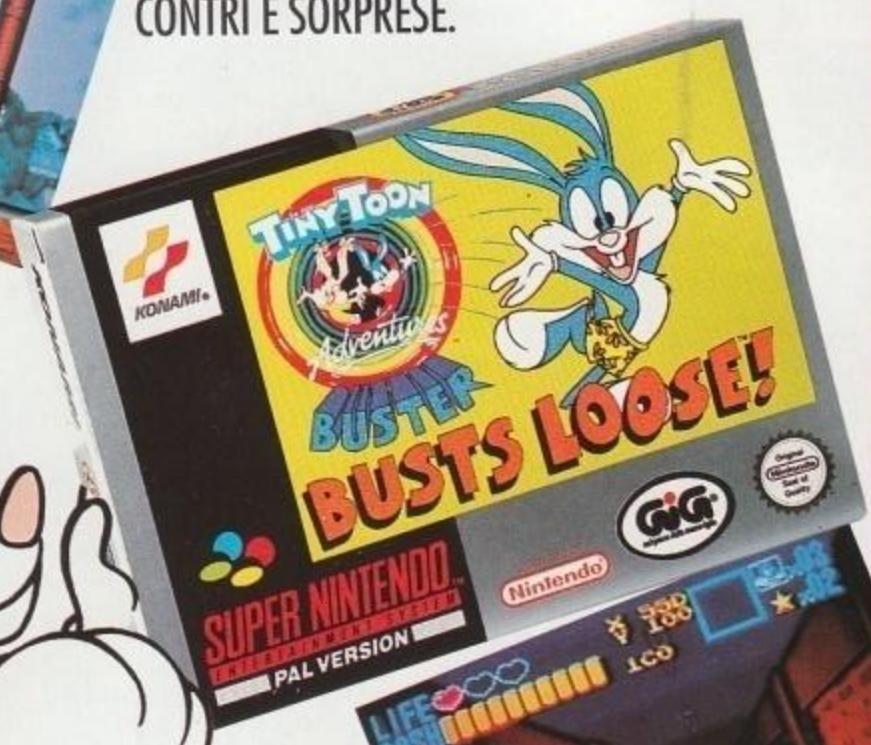
TINY TOON

Un cartone animato come non hai mai visto, un game come non hai mai fatto.

SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT GENERATION SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT GENERATION

UN VIAGGIO LUNGO COME LE ORECCHIE DI BUSTER BUNNY IN COMPAGNIA DI TUTTI I NIPOTINI DEGLI EROI WARNER BROS. A TE IL COMPITO DI AIUTARE IL PICCOLO BUNNY E I SUOI PAZZI AMICI A SUPERARE STRAORDINARI LIVELLI RICCHI DI INCONTRI E SORPRESE.

DISPONIBILE ANCHE SU NES E GAME BOY!



- 6 LIVELLI DI GIOCO CON MONDI DIFFERENTI
- 5 EXTRA-GAMES INSERITI TRA I LIVELLI
- GRAFICA E COLONNA SONORA DA AUTENTICO CARTOON
- SALVATAGGIO DEL GIOCO CON PASSWORD

ARMANDO TESTA SPA

Controlla che ci sia il marchio GIG, avrai così la certezza di avere prodotti ni in italiano, la garanzia totale e la

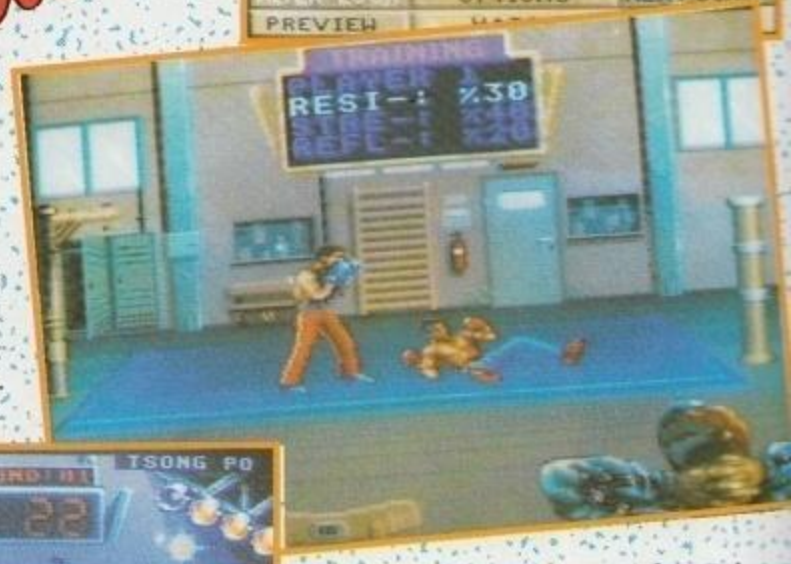
Nintendo®

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BEST OF THE BEST Championship Karate

Lo schermo delle opzioni su Super Nintendo



La sessione d'allenamento su Super Nintendo

Chiappati 'sto calcione sul mento

85 SUPER NES

90 GAME BOY

GIOCATORI	1 - 2
LIVELLI	15 avversari
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	-

Chiudete gli occhi. Ehi, scherzavo, riapriteli, se no come fate a leggere l'articolo? Volevo dire: fate finta di chiudere gli occhi... Ecco, così... Ora continuate pure a leggere...

E quello del Game Boy

Dovreste vedere come sono animati i personaggini...

Buio. Poi una luce accecante, e un rumore assordante. Il cuore comincia a batterti forte. Ti copri il volto con un guantone, per proteggerti dai riflettori, intanto continui a camminare, in mezzo alla folla che urla. Sei diretto verso quel quadrato lì in mezzo, e lì ti aspetta l'uomo che dovrai battere. Tu e lui. Tu e lui. Non deve esistere nient'altro. Non esiste nient'altro. Lo butterai giù e la farai finita. Sì, lo butterai giù e vincerai l'incontro; lo vuoi e lo farai. Sollevi una corda ed entri nel ring. Lo vedi meglio, adesso. Anche lui ti sta guardando. Il tuo cuore non vuole saperne di calmare il suo battito. Poi un tizio dice qualcosa a un microfono, e l'arbitro sbologna la solita tiritera. Sta per cominciare, lo sai. E lui continua a guardarti. Il tuo mister ti parla, ma lo senti con un orecchio soltanto; per un brevissimo istante la tua mente corre alla tua ragazza: sai che è lì e che ti sta guardando. Ritrovi subito la tua concentrazione; ti basta guardare lui. Vi avvicinate l'uno all'altro, e improvvisamente ti senti inspiegabilmente calmo, pronto. Suona la campanella e poi non pensi più a nulla.

I più preparati fra di voi avranno sicuramente già strizzato l'occhiolino vedendo le foto e riconoscendovi nientepopodimeno che il "Panza Kickboxing" per Amiga. Ma allora perché qui lo chiamano Championship Karate?

Perché non se ne intendono, ecco perché. Come fai a non notare la differenza tra un karateka e un kickboxer?

Lamenti e biasimi a parte, devo confessare che ci sono un bel po' di mosse in questo giochillo, e tutte realizzate con impareggiabile fluidità di animazioni. Il fatto è che, quando le animazioni risultano così fluide (pare che queste siano addirittura state digitalizzate e poi opportunamente ritoccate) solitamente non sono veloci abbastanza, e non rispondono neanche prontamente ai comandi del fido joypad.

Beh, mi piange il cuore (come tifoso di questa impareggiabile disciplina) ad ammetterlo, ma da questo punto di vista Best of the Best non fa alcuna eccezione. Il risultato grafico è praticamente il medesimo di quel WWF Wrestling che recensii una congrua quantità di numeri fa. Ma come la lentezza di sincronizzazione joypad/esecuzione mosse è stata superata nella seconda versione di WWF (quella a 16 mega che conto di recensire al più presto), così questo difettuccio poteva essere evitato anche in Best of the Best.

In ogni caso, una volta fatto opportunamente il callo, il gioco risulta godibile ed adeguatamente intrippante (e come non potrebbe essarlo? E' una simulazione del mio sport preferito!), e le varie opzioni di allenamento e definizione dei pugili risultano ben pensate e propedeuticamente costruttive per l'azione di gioco.

Piermarco Rosa

ALEX

Una parola a proposito della versione Game Boy del gioco: le osservazioni fatte da Piermarco per quanto riguarda velocità e risposta ai comandi delle digitalizzazioni dei combattenti non valgono assolutamente per il portatile Nintendo; il gioco è decisamente veloce e coinvolgente, e tra le opzioni implementate (molte di meno di quelle per SNintendo, scartate a favore della giocabilità) ci sono la possibilità di scegliere i colpi (non uno per uno come su SNintendo ma tra otto differenti combinazioni), di salvare la partita, conservando così le nuove caratteristiche (cambiano a ogni incontro) e le medaglie del vostro picchiatore preferito e di allenarsi, potendo così modificare ulteriormente le capacità del vostro kick boxer. Veramente buono.

SUPER NES

GRAFICA +molto colorata +animazioni fluide	90
SONORO +effetti carini -nient'altro	82
GIOCABILITÀ +bel kick boxing -risponde lentamente	81
LONGEVITÀ +giocherete fino a finirlo -una volta sarete bravi	84
LORICIEL/BANDAI	85

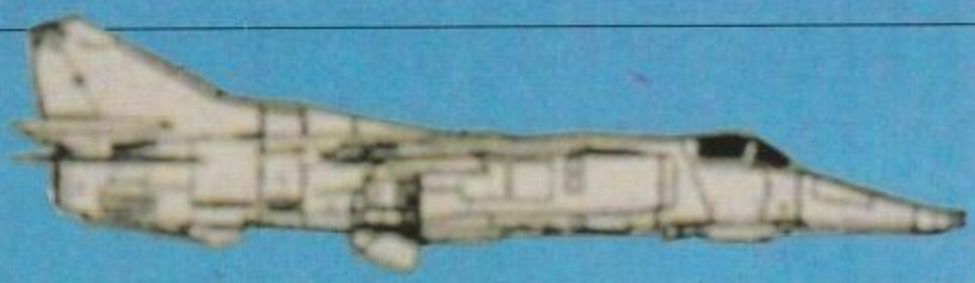
GAME BOY

GRAFICA +ottime animazioni	90
SONORO +effetti carini +anche la musichetta lo è	84
GIOCABILITÀ +risponde meglio del SNint. +bel kick boxing	93
LONGEVITÀ +lo finirete +imparerete presto	89
LORICIEL/BANDAI	90

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



ULTIMATE AIR COMBAT

GIOCATORI	1
LIVELLI	4 missioni x livello
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Bene ragazzi, cosa ci puppiamo questo mese per il nostro NES? Un bel simulatore di volo bellico? E vada per questo "fight-flight"...

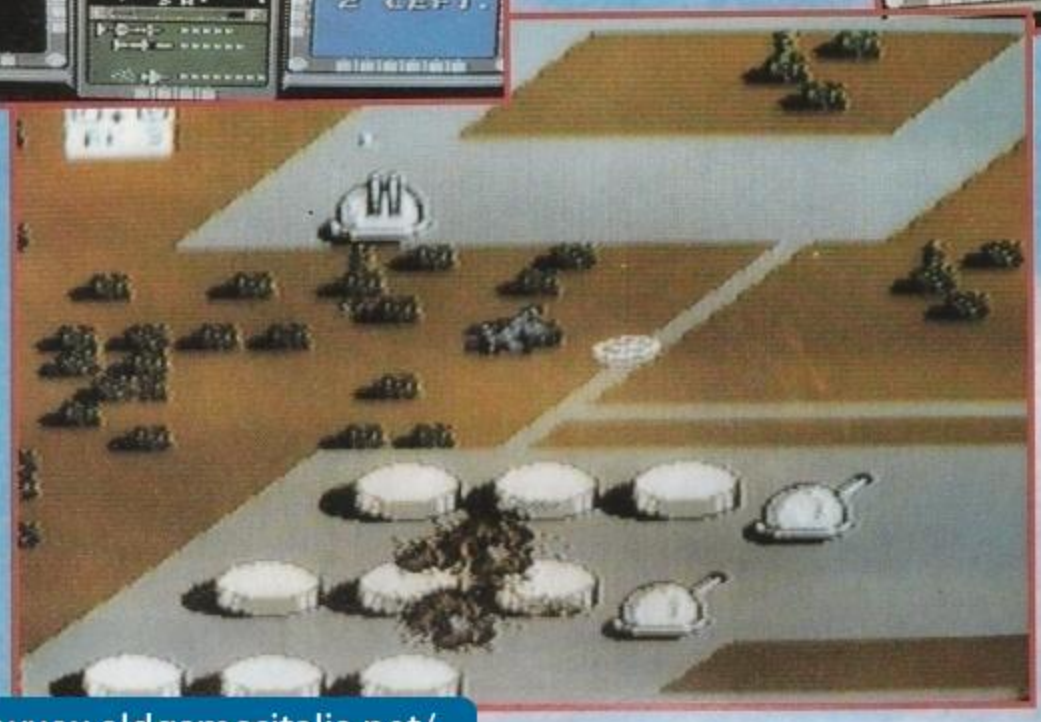
Ed eccomi qui, dopo le vacanze estive (vi siete divertiti, vero birbaccioni/e?), con questa cartuccia tra le mani, pronto a descrivervi per filo e per segno UAC e per dirvi che ne penso. Cominciamo con una breve introduzione: voi dovrete impersonare un impavido aviere, il barone Viola, che ha il compito di sabotare le postazioni militari di un famigerato mafioso, Peppuzzo u Petruliere. Ma perché il barone Viola deve compiere un'azione così devastante? Semplice: Peppuzzo voleva conquistare il potere dell'emirato di Petrolistan, regione assai ricca di giacimenti petroliferi; mentre l'aviazione del Metanistan, un paese confinante con mire espansionistiche, aveva assoldato il barone Viola per scombussolare i piani del potente "uomo d'affari" e impadronirsi a sua volta del piccolo ma ricchissimo emirato (l'ha detto il Telegiornale...). E ora tocca a voi, il destino del Petrolistan è nelle vostre mani: finirà nelle grinfie di uno spietato malvivente, pure latitante, o verrà annesso a una nazione "amica"? Tutto dipende dalle vostre capacità di "combattenti dei cieli": dovrete affrontare un sacco di nemici pericolosi e agguerritissimi, che non vi daranno respiro...

Un bel dogfight. Notate come sono dettagliati gli avversari

Una missione notturna può riservare sorprese

F-18 in missione contro un paio di navi

Ecco il close up delle missioni di bombardamento



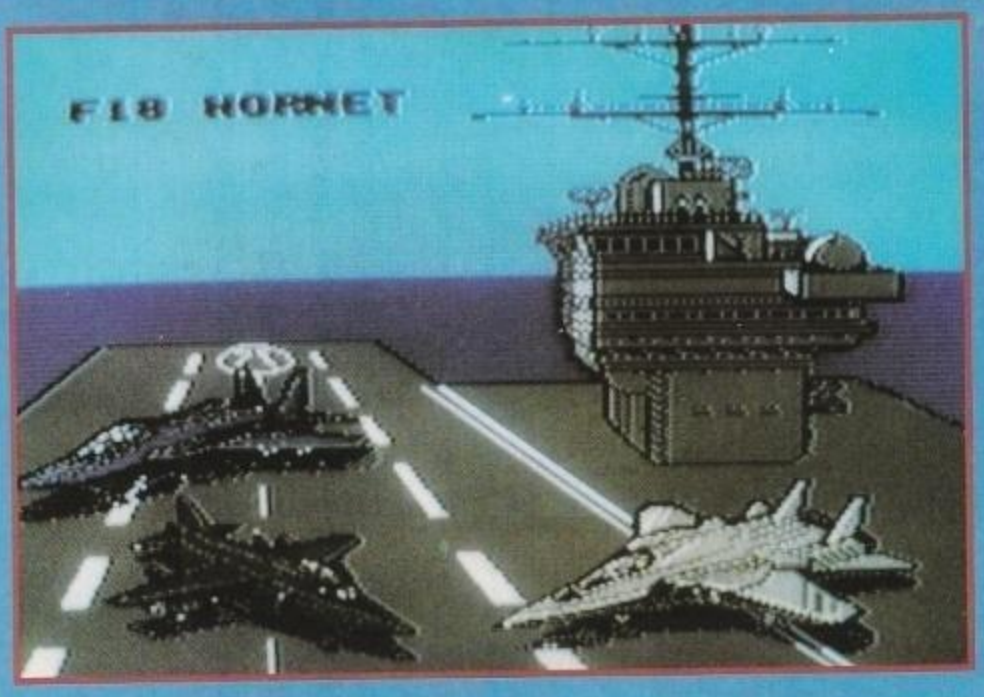
All'inizio del gioco potrete scegliere la missione da portare a compimento (ce ne sono quattro

http://www.oldgamesitalia.net/

CON

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Vediamo... Che aereo prendo, oggi?

per ogni livello), ma ricordatevi che prima o poi dovrete affrontarle tutte. Per volare vi servirà pure un aereo... e quindi 'mo vi si chiede di pigghiarve il vostro: volete un F-14 Tomcat (mamma che bello...)? Un F-18 Hornet? Oppure un AV-8 Harrier? La vostra aviazione vi consente di prendere in prestito uno di questi fantastici gioielli dell'ultima tecnologia aeronautica. Il Tomcat è l'aviogetto più adatto agli scontri "aria-aria",

attacchi alle postazioni militari di terra. Sinceramente io preferisco proprio l'Harrier, a causa dell'amore che nutrivo già in tene-

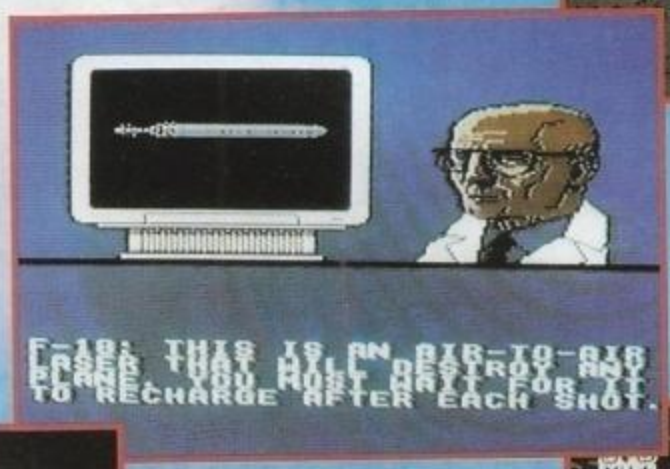
Sfondiamo un paio di hangar con l'F-14

L'Harrier in missione di bombardamento lungo il fiume

divisa in due parti, il duello in aria e il bombardamento sui vostri obiettivi; logicamente prima di passare a bombardare dovrete aver distrutto tutti i caccia di Peppuzzo (Picciotto, pecché stai

sobillando totti questi bravi giovinotti contro di me? ndPeppuzzo). Durante la prima fase vedrete dall'interno della cabina di pilo-

Un paio di missioncin da scegliere.



Il vostro scienziato scopriarmi personale

cioè tra aerei: è molto maneggevole e il suo armamento è particolarmente adatto a questo tipo di duelli (avete presente l'aereo "pilotato" (mica vero) da Tom Cruise & soci in "Top Gun"? Bravi, proprio quello...). L'Hornet è invece il più veloce dei tre e vi garantisce una rapida fuga in caso di emergenza. L'Harrier è un tipo di aereo... diciamo... "strano": i suoi motori gli permettono di decollare come un elicottero, cioè verticalmente, e di viaggiare come un caccia normale; inoltre la sua massiccia struttura e la capacità di portare un gran numero di armi

Facciamo la spesa

ra età per questo modello, perché riesce a essere molto pericoloso, incisivo e funzionale nonostante le sue piccole dimensioni.
Una volta scelto cosa volete fare e cosa volete pilotare, dovrete armare l'aviogetto come pare a voi (se siete pigri ci penserà il NES a farlo.). Prima di ogni missione un "simpatico" generale di corpo d'armata con incarichi speciali vi illustrerà gli obiettivi e vi darà preziosi ragguagli. E parliamo quindi delle missioni: ognuna di esse ä

taggio del vostro aereo il paesaggio celeste e terrestre con tanto di nemici che si danneranno per abbattervi e per restarvi alle calcagna, fino a quando non li blasterete a dovere.
Mentre nella seconda fase lo schema di gioco cambierà (sembra quello di Desert Strike per SNES) e potrete ammirare il vostro aereo bombardare tutto ciò che incontra con una visuale in prospettiva!
Che dirvi sulla realizzazione di UAC? Graficamente non ä male: sprite disegnati discretamente, aggiornamento del video abbastanza veloce, il combattimento in volo ä sui livelli di F-15 Strike Eagle; il sonoro questa volta ä superiore alla media grazie ad alcu-

ne esclamazioni digitalizzate che un indefinito personaggio (penso l'omino della torre di controllo della vostra portaerei) utilizza durante il vostro volo. Per quanto riguarda la giocabilità, la prima serie di missioni si portano a termine con successo in breve tempo, mentre le successive vi daranno un sacco di problemi; secondo me lo sbalzo d

Gli sono in coda: bell'e spacciato

difficoltà ä un po troppo consistente ma il problema ä so lo questo.
Un' ultima cosa: vo glio ringraziare viva mente la mia cara C per il notevole aiut che mi ha dato nello stilare que sta recensione. Au revoir me amis!!!

Giancarlo "JACK" Albertinaz

NES

GRAFICA + sprite carini + mai troppo confusa	85
SONORO + superiore alla media	88
GIOCABILITÀ - troppa differenza difficoltà tra livelli	84
LONGEVITÀ + longevità discreta	79
ACTIVISION	85

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

STREET FIGHTER II'

THE REAL CHAMPION EDITION
LIMITED TURBO 16 VALVOLE

BEN 24 H.P. DI CURIOSITÁ, GABOLE, OGGETTI E PICCOLE ABITUDINI SEGRETE DEI VOSTRI AMATISSIMI STREET FIGHTERS

IN ANTEPRIMA MONDIALE LA LACCA DI BLANKA

FIAMMIFERI ANTI VENTO PER LE ACCENSIONI DI M. BISON

PILLOLE LASSATIVE USATE DA DALSHIM PER MANTENERE L'INVIDIABILE FORMA

CURIOSA TENUTA D'ALLENAMENTO ESTIVA DI CHUN LY

... PER BALROG L'UOMO DAL SORRISO DEVASTANTE

PANTOFOLINE FINTO PELOUCHE ORTOPEDICO-RIPOSANTI DI GUILE

BEN 4 MQ. E' LA SUPERFICIE DELLE MUTANDE DI HONDA

PETTININO VERSIONE GEOMETRA PER IL LOOK DI ZANGIEF

OCCHIALI MODELLO RIPOSANTE DAL DESIGN SOBRIO ED ELEGANTE

MANICURE ANTIRUGGINE PER GLI ARTIGLI DI VEGA

CYCLETTE "DRAGON BIKE" PER IL POTENZIAMENTO DEGLI ARTI INFERIORI

DRAGON BIKE-BIS PER L'INVIDIA DI RYU

VIDEOFOLLIA

C.SO MILANO, 193 - 37138 VERONA

TEL. 045 - 8101213

Nomi, Marchi e Logotipi appartengono alle rispettive case produttrici.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.) FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO
02 - 33000036 (5 linee)

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA. SI SERVONO ANCHE RIVENDITORI QUALIFICATI.

I PREZZI SOPRA RIPORTATI SONO IVA COMPRESA. TUTTI I PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA.

I NOMI E I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO PROPRIETARI.

OFFERTE del MESE

007 JAMES BOND (USA)	L.	69.000
ALIEN STORM	L.	49.000
ALTERED BEAST	L.	39.000
AQUATIC GAMES	L.	59.000
ARCH RIVALS (BASKET)	L.	59.000
BACK TO THE FUTURE	L.	69.000
BATMAN	L.	59.000
BATTLE GOLFER (GOLF)	L.	39.000
BATTLE MANIA	L.	39.000
BLOCK OUT	L.	29.000
BONANZA BROS	L.	49.000
BUCK ROGERS	L.	59.000
CASTLE OF ILLUSION	L.	59.000
CENTURION	L.	69.000
CERNOBYL	L.	39.000
CHAMPIONSHIP PRO AM	L.	69.000
COLOMUS	L.	49.000
CRACK DOWN	L.	29.000
CRING	L.	49.000
CURSE	L.	49.000
CYBERBALL	L.	49.000
CYBORG JUSTICE	L.	69.000
DHANA	L.	39.000
DARIUS II	L.	49.000
DARK CASTLE	L.	69.000
DARWIN 4091	L.	29.000
DICK TRACY	L.	59.000
DRAGONS FURY	L.	69.000
EA HOCKEY	L.	49.000
EL VIENTO	L.	59.000
ESWAT	L.	49.000
F-Z AXIS	L.	39.000
F1 GRAND PRIX	L.	69.000
FAERY TALE	L.	59.000
FANTASIA	L.	59.000
FATAL LABTRINTH	L.	69.000
FATAL REWIND	L.	49.000
G-LOC	L.	59.000
GALAXI FORCE II	L.	49.000
GOLDEN AXE	L.	49.000
GOLDEN AXE II	L.	69.000
GOODS	L.	59.000
GRANADA	L.	39.000
GREENDOG	L.	59.000
HEAVY UNITTT	L.	39.000
HELLFIRE	L.	39.000
HOME ALONE	L.	89.000
IMMORTAL	L.	69.000
JAMES POND II	L.	49.000
JEWEL MASTER	L.	39.000
JOE MONTANAII	L.	59.000
JOHN MADDEN FOOTBALL	L.	49.000
JORDAN VS BIRD	L.	69.000
KID CHAMALEON	L.	49.000
KING BOUNTTY	L.	49.000
LEYNOS	L.	29.000
MARIO LEMIEUX HOCKEY	L.	69.000
MARVEL LAND	L.	69.000
MEGAPANEL	L.	49.000
MERCS	L.	39.000
MERCS II	L.	39.000
MIDNIGHTT RESISTANCE	L.	49.000
MS. PACMAN	L.	59.000
MYSTIC DEFENDER	L.	59.000
OUT RUN	L.	69.000
PAPERBOY	L.	69.000
PHELIOS	L.	39.000
QIX	L.	69.000
RAIDEN TRAD	L.	39.000
RAINBOW ISLAND	L.	69.000
RAMBO III	L.	59.000
RENT A HERO	L.	29.000
REVENGE OF SHINOBI	L.	59.000
ROAD RUSH	L.	49.000
ROGER C. BASEBALL	L.	69.000
SAINT SWORD	L.	39.000
SD VARIS	L.	39.000
SHADOW DANCER	L.	59.000
SHADOW THE BEAST	L.	59.000
SLIME WORLD	L.	69.000
SOL-FEACE	L.	69.000
SONIC	L.	39.000
SONIC II	L.	69.000
SPACE COMOLA	L.	59.000
SPIDER MAN	L.	49.000
SPLATTER HOUSE II	L.	69.000
STORMLORD	L.	39.000
STREET OF RAGE	L.	69.000
STREET SMART	L.	69.000
SUPER AIR WOLF	L.	69.000
SUPER FANTASY ZONE	L.	69.000
SUPER HANG-ON	L.	69.000
SUPER L. BASEBALL	L.	49.000
SUPER MONACO GP	L.	49.000
SUPER REAL BASKET	L.	49.000
SUPER SHINOBI	L.	59.000
SUPER SMASH TV	L.	49.000
SUPER THUNDERBLADE	L.	59.000
SWORD OF SODAN	L.	39.000
SWORD OF VERMILION	L.	39.000
TALE SPIN	L.	69.000
TASK FORCE HARRIER	L.	49.000
TECNOCOP	L.	69.000
TERMINATOR	L.	69.000
TETRIS	L.	49.000
TIGER	L.	29.000
TOM JAM E EARL	L.	29.000
TORA TTORA TTORA	L.	39.000
TRASIA	L.	49.000
TRUXTON	L.	49.000
TURBO OUTRUN	L.	59.000
TURRICAN	L.	49.000
TWIN HAWK	L.	59.000
TWINKY TALE	L.	49.000
UNDEADLINE	L.	29.000
VALIS III	L.	69.000
VERITEX	L.	39.000
VOLFIELD	L.	29.000
WORP SPEED	L.	69.000
WHIP RUSH	L.	39.000
WONDERBOY III	L.	39.000
WONDERBOY V	L.	39.000
WORDNER	L.	29.000
WRESTLE WRESTLER	L.	49.000
XRD	L.	39.000
ZERO WING	L.	39.000

GIOCHI SEGA MEGADRIVE

ABRAMS BATTLE TANK	L.	99.000
AEROBIZ (SIMUL. VOLO)	L.	149.000
AFTER BURNER II	L.	79.000
AGASSI TENNIS	L.	99.000
AIRBUSTER	L.	99.000
ALIEN 3	L.	89.000
ALISIA DRAGON	L.	89.000
ALISIA DRAGON (JAP)	L.	79.000
AMAZING TENNIS	L.	119.000
AMERICAN GLADIATOR	L.	129.000
ANOTHER WORLD	L.	119.000
AQUATIC GAMES	L.	59.000
ARCH RIVALS (BASKET)	L.	59.000
BACK TO THE FUTURE	L.	69.000
BATMAN	L.	59.000
BATMAN RETURN	L.	99.000
BATTLETOADS	L.	99.000
BLASTER MASTER 2	L.	119.000
BUBSY	L.	119.000
BULLS VS BLAZER	L.	119.000
CADASH	L.	89.000
CALIFORNIA GAMES	L.	79.000
CAPITAN AMERICA	L.	99.000
CHAMPIONSHIP BOWLING	L.	99.000
CHESTER CHEETAH (TAZMAN.2)	L.	119.000
CHIKI CHIKI BOYS	L.	79.000
CHUCK ROCK	L.	89.000
COOL SPOT	L.	119.000
CRUE BALL (FLIPPER)	L.	99.000
CYBERCOOP	L.	89.000
DEADLY MOVES (USA) POWER ATHELTH	L.	129.000
DEATH DUEL	L.	119.000
DESERT STRIKE	L.	89.000
DOUBLE DRAGON 3	L.	99.000
ECCO THE DOLPHIN	L.	89.000
ELEMENTAR MASTER	L.	99.000
EUROPEAN CLUB SOCCER	L.	119.000
EVANDER HOLYFIELD'S BOX.	L.	69.000
EX-MUTANT	L.	89.000
EX-RANZA	L.	99.000
F-22 INTERCEPTOR	L.	89.000
FATAL FURY	L.	129.000
FIGHTING MASTER	L.	79.000
FLASHBACK	L.	139.000
GADGET TWINS	L.	119.000
GALAXY FORCE II (SCART)	L.	69.000
GEMFIRE	L.	99.000
GALAHAD	L.	99.000
GEMFIRE	L.	119.000
GEORGE FOREMAN BOXING (USA)	L.	99.000
GLOBAL GLADIATORS	L.	89.000
GOLDEN AXE III	L.	119.000
GREAT WALDO (USA)	L.	89.000
HARDBALL 3	L.	99.000
HIT THE ICE	L.	99.000
HUMAN	L.	119.000
INDIANA JONES	L.	99.000
JENNIFER CAPRIATI TENNIS	L.	99.000
JEOPARDY	L.	119.000
JUNGLE STRIKE	L.	119.000
KICK BOXING	L.	119.000
KING OF THE MONSTER	L.	119.000
KING SALMON-FISHING GAME-(USA)	L.	119.000
KO BOXING	L.	79.000
LAKERS VS CELTIC	L.	79.000
LEADERBOARD GOLF	L.	99.000
LHX ATTACK CHOPPER	L.	99.000
LIGTHENING FORCE	L.	69.000
LITTLE MERMAID-LA SIRENETTA	L.	89.000
LOTUS TURBO CHALLENGER	L.	99.000
M. ALI BOXING '93	L.	119.000
MARBLE MADNESS	L.	79.000
MAZINGA ROBOT-MAGIC SAGA	L.	99.000
MEGALOMANIA	L.	119.000
MICRO MACHINE	L.	99.000
MONOPOLI	L.	99.000
MOONWALKER	L.	79.000
MUTANT LEAGUE FOOTBALL	L.	119.000
NBA ALLSTAR CHALLENGE-BASKET	L.	99.000
NHLPA HOCKEY'93	L.	119.000
OUT OF THIS WORLD	L.	119.000
OUTRUN 2091-AUTO	L.	99.000
PAPER BOY	L.	79.000
PGA TOURNAMENT GOLF 2	L.	119.000
PHANTASY STAR II	L.	69.000
PHANTASY STAR III	L.	119.000
PIGSKIN FOOTBALL	L.	119.000
POPOLOUS	L.	69.000
POWER ATHETE	L.	119.000
POWER MONGER	L.	99.000
PREDATOR	L.	79.000
PREDATOR II	L.	79.000
PRO QUARTERBACK	L.	119.000
PRO STRIKE INTERF. 4 PLAYER	L.	79.000
PRO STRIKER	L.	119.000
RAMPART	L.	99.000
RASTAN SAGA II	L.	39.000
RBI '93 BASEBALL	L.	99.000
RISKI WOOD	L.	99.000
ROAD RUSH II	L.	99.000
ROROLLING THUNDER II	L.	39.000
ROLO THE RESCUE (USA)	L.	119.000
SENNA-SUPER MONACO GP II	L.	89.000
SHADOW OF THE BEAST II	L.	99.000
SHIKINJO - SHANGAI	L.	79.000
SHINING IN THE DARKNESS (USA)	L.	99.000
SHINOBI II	L.	99.000
SIDE POCKET - BIGLIARDO	L.	99.000
SIMPSON	L.	89.000
SLAUGHT SPORT	L.	89.000
SLOT MACHINE-PUYO PUYO	L.	119.000
SNOW BROSS	L.	119.000
SPEEDBALL 2	L.	49.000
SPLATTER HOUSE 2	L.	69.000
SPLATTER HOUSE 3	L.	119.000
STARFLIGHT (USA)	L.	89.000
STEEL TALOONS (USA)	L.	99.000
STREET OF RAGE 2	L.	99.000
STRIDER II	L.	99.000
SUB ATTACK	L.	99.000
SUMMER CHALLENGER	L.	99.000
SUNSET RIDER	L.	99.000
SUPER CHASE HQ	L.	79.000
SUPER HIGH IMPACT	L.	89.000
SUPER KICK-OFF	L.	119.000
SUPER WWF WRESTLINGMANIA	L.	89.000
SUPERMAN	L.	99.000
TAZMANIA	L.	89.000
TEAM USA BASKETBALL	L.	99.000
TENNIS GRAND SLAM	L.	89.000
TERMINATOR 2	L.	99.000
THE LEGEND OF FANTASM SOLD.	L.	49.000
THUNDERFORCE III	L.	79.000
THUNDERFORCE IV -SCART	L.	99.000
THUNDERFORCE IV (PAL)	L.	119.000
TINY TOONS (CARTOON)	L.	119.000
TOP PRO GOLF	L.	99.000
TOYS	L.	199.000
TOURNAMENT GOLF	L.	79.000
TURTLES	L.	99.000
TWIN COBRA	L.	879.000
TYRANTS	L.	89.000
UNCHARTED WAERS	L.	99.000
UNIVERSAL SOLDIER	L.	89.000
WINGS OF WAR (USA)	L.	79.000
WINTER CHALLENGE (USA)	L.	99.000
WORLD CUP SOCCER	L.	49.000
WORLD CUP SOCCER '93	L.	99.000
WORLD OF ILLUSION	L.	89.000
WORLD TROPHY SOCCER	L.	89.000
X-MAN-SOLO GENESIS	L.	119.000

NOVITÀ

- ADDAM FAMILY
- BOB
- BRAM STOKER'S DRACULA
- BUBSY
- CHAMPION LEAGUE SOCCER
- CHI CHI'S PRO CHALLENGE
- DAVIS CUP TENNIS
- DINOSAURS FOR HIRE
- F-15 STRIKE EAGLE
- HOOK
- JURASSIC PARK
- LANDSTALKER
- MIG-29 FULCRUM
- **MORTAL COMBAT L.129.000**
- P.T.O.
- PIRATES GOLD
- RANGER X
- ROBOCOP 3
- SIMPSON NIGHTMARE
- SOCCERER'S KINGDOM
- SPIDERMAN/X-MAN
- **STREETFIGHTER CHAMP. ED.**
- STRIDER RETURN
- T2 JUDGEMENT DAY
- THE YOUNG INDIANA JONES
- WAYNES WORLD
- WWF ROYAL ROYAL RUMBLE
- WRATH OF THE GODS
- ZOMBIE ATE MY NEIGHBOR

Professional Control Pad

MAGIC ADAPTOR

FINALMENTE IL "MAGIC ADAPTOR" CHE CONSENTE DI UTILIZZARE TUTTI I GIOCHI FINO AD OGGI FUNZIONANTI SOLO SULLA VERSIONE AMERICANA GENESIS.

L. 39.000

STREETFIGHTER & MORTAL COMBAT
DISPONIBILI!!!

ACQUISTA 3 CARTUCCE A SCELTA. AVRAI UNO SCONTO EXTRA DEL 10%.

MEGADRIVE 2
L. 242.000

PERMUTIAMO LE TUE VECCHIE CASSETTE USATE. PASSA IN NEGOZIO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

91

GIOCATORI	1/2
LIVELLI	13
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

Sono in treno e sto scrivendo su un portatile; il treno vibra, il portatile vibra, c'è quel fesso di Andy che mi sta guardando con fare beota e, dulcis in fundo, devo scrivere la recensione di un nuovo picchiaduro per Megadrive... si può' essere più sfigati? (Come hai detto che ti chiami? NdAlex)

Johnny Cage non si fermerebbe nemmeno davanti a una bella ragazza

Alla luce di quanto scritto qui sopra non aspettatevi una recensione epica, di quelle che si leggono e non si dimenticano più (oltretutto articoli così io non ne ho mai scritti), semplicemente aspettatevi una recensione... e basta!

La storia di questo gioco comincia un sacco di tempo fa: era appena uscito Street Fighter II e la moda dei beat 'em up si stava imponendo con cattiveria nelle menti di tutti noi poveri videogiocatori... ma questo era solo l'inizio. Dopo il dominio incontrastato di SFII cominciarono subito ad apparire dei cloni: Art of Fighting (che secondo me è uno dei peggiori), Fatal Fury II, World Heroes, World Heroes II etc...Tutti questi prodotti hanno una caratteristica in comune (oltre a quella evidente con il titolo Capcom, visto che si parla di cloni...) e cioè la grafica: tutta "disegnata", i personaggi e i fondali sono infatti opere di fantasia riprodotte sullo schermo di un freddo monitor di coin op; niente da dire riguardo a questo sistema, tutto rende bene sia per ciò che riguarda la grafica degli sprite, sia per ciò che riguarda i fondali.

Ecco che però la Midway pensò di utilizzare un altro sistema per "disegnare" la grafica del Coin-op: usare degli attori vestiti come dei beoti (tipo Raffaele nei giorni migliori), aggiungere dei fondali disegnati nel solito modo e, visto che c'era spazio, rifinire il tutto con una violenza esagerata e un sacco di sangue (naturalmente

MORTAL

http://www.oldgamesitalia.net/

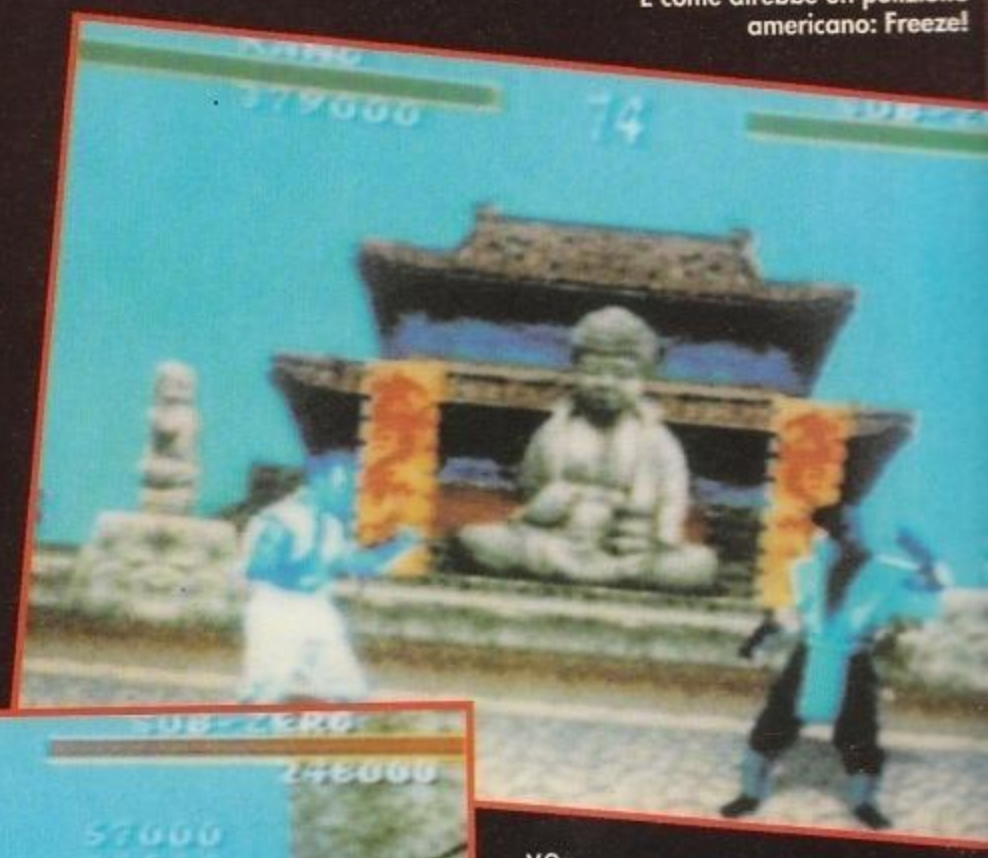
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Johnny Cage si è fermato davanti a una bella ragazza

La bella Sonya davanti a una platea di Shaolin

E come direbbe un poliziotto americano: Freeze!



fatto la conversione e indovinate un po' per cosa? Bravi, per console... e quale console? Avete indovinato: la console è il Megadrive che, ancora in attesa

Il caro shaolin Liu Kang ha vinto l'ennesima battaglia

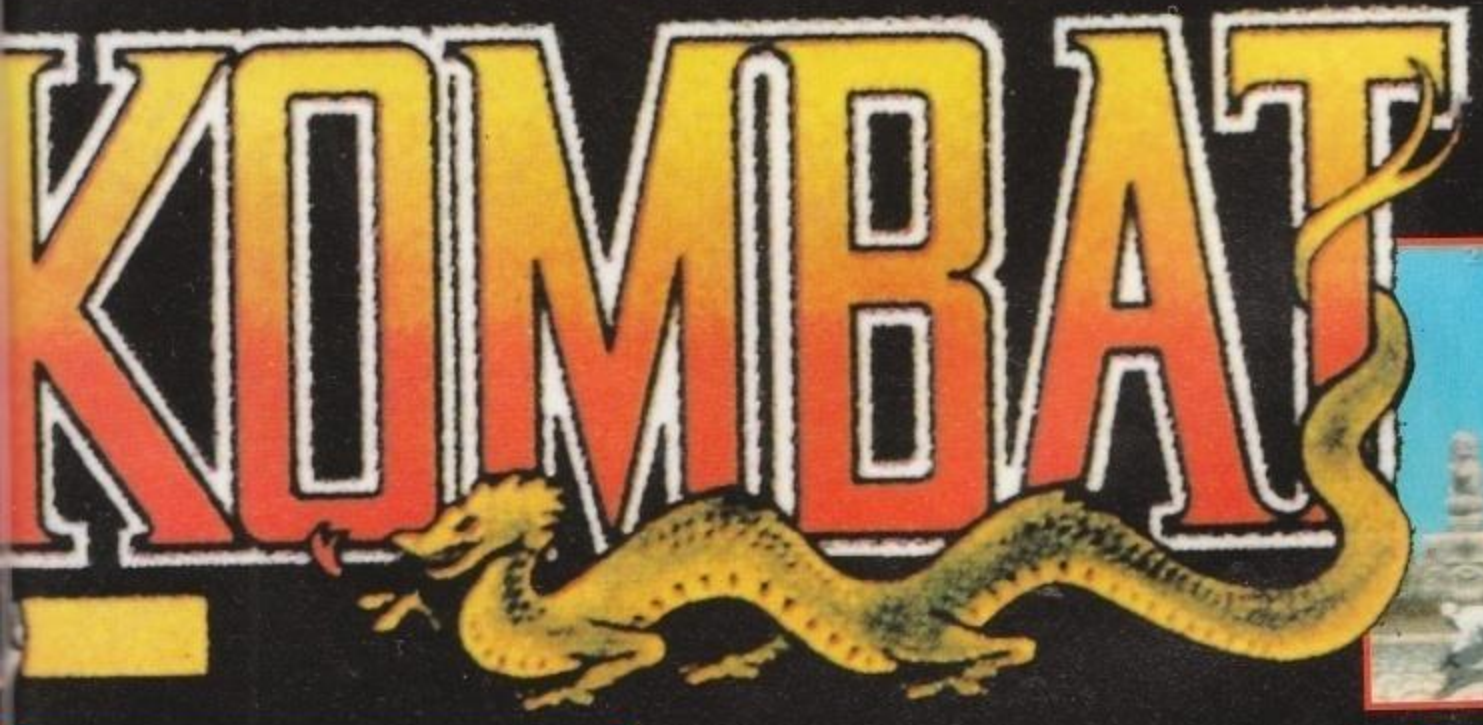
per far sì che poi tanti bimbi inermi possano diventare dei maniaci omicidi - stampa disinformata docet-).
Bene, di coin op noi non scriviamo niente e quindi voi vi starete domandando "Perché questo fesso continua a scrivere?" Perché di Mortal Kombat hanno

di Street Fighter II, può ora vantarsi di avere un altro picchiaduro dopo l'eccellente Streets of Rage 2.
La storia che fa di contorno al gioco è sempre la solita: viene

indetto un torneo (nel nostro caso si chiama "delleartimarzialidiShaolin"), un tot di combattenti ci partecipano e alla fine uno vince.
Originariamente questo torneo

ve-
niva intrapreso per conquistare onore e gloria, sino a che un certo Shang Tsung (possibile che tutti i nomi orientali si assomiglino? Alex dammi una risposta!)(sì, è possibile NdAlex) si iscrisse al torneo con lo scopo di vincere e, soprattutto, rubare l'anima al proprio avversario (io mi sarei accontentato di un videoregistratore)
Il gioco è simile a SFII (e questa sarà la ventesima volta che lo scrivo, ma che ci volete fare...)(d'altronde tutti i platform sono uguali a Sonic o a Mario, tutti gli RPG in soggettiva a Beholder, tutti gli sparaefuggi a Scramble... NdAlex); i personaggi selezionabili dal giocatore sono sette: Sub-Zero (il mio preferito e, a detta di Andy, il migliore) un tizio vestito di blu che lancia una sfera di energia fredda che paralizza temporaneamente il nemico; Scorpion, altro appartenente alla categoria, indossa

Il bravo Kano schiva un attacco...



http://www.oldgamesitalia.net/ E 1993 http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PICCOLI TEPPISTELLI ALL'ASSALTO!

: dopo la recensione ecco che rriva l'omaggio, grazie infatti alla nia infinita bontà (e alle percosse i Alex!) ecco a voi l'elenco dei ombattenti presenti in Mortal Combat:

JOHNNY CAGE: questo è un gaurro tremendo, occhiali da sole, pantaloncini e tanta voglia di far male: le mosse speciali sono la Green Flame (una sorta di fireball verde), lo Split Punch e lo Sliding Shadow Kick.

KANO: e questo è il classico tipo che s'incontra a tarda notte in Stazione Centrale, il gaurro per eccellenza, residuato di guerra che si difende tramite Laser Blade, Head Butt e Spin Attack.

RAIDEN: signori, questo essere è veramente uno dei più squallidi mai apparsi sulla scena dei videogiochi

LIU KANG: Cosa non poteva mancare in un gioco del genere? Ma è naturale, l'emulo di Bruce Lee, stesso paio di odiosi pantaloni, stessa pettinatura e così via. Le mosse sono la Fireball (e qui il primo che dice cos'è vince una vacanza di dieci giorni con Alex)(cos'è. E adesso con chi vado in vacanza? NdAlex), il Flying Kick e il devastantissimo Helicopter Spin Kick (che nome del cavolo!)(meglio Spinning Flying Kick, no? NdAlex).

SCORPION: è esteticamente uguale a Sub-Zero, tranne che per il colore del costumino che questa volta è giallo; le mosse speciali comprendono lo Short Spear (che consiste nell'afferrare l'avversario tramite una corda legata al collo per poi colpirlo violentemente) e lo Scorpion Split, una sorta di teletrasporto con cartone in faccia compreso! La mossa per finire l'avversario si chiama Skull.

però fa un sacco di male! E' soprannominato il maestro dell'energia a causa della sua inclinazione a lanciarvi contro delle scariche a 25657657656 volt. Le mosse speciali sono il Torpedo Blast, il Lightning Blast e la capacità di teleportarsi da una parte all'altra dello schermo (ora c'è, ora non c'è più!)

SUB-ZERO: il mio preferito, un glaciale combattente che vi befferà nelle maniere più sporche possibili, è capitato che Andy mi saltasse addosso con un calcio e io, utilizzando questo personaggio, l'ho gelato bloccandolo a mezz'aria e prendendomi gioco di lui. Le mosse a disposizione sono l'Ice Blast (occhio a non tirarne una contro l'avversario già congelato, potreste pentirvene amaramente!) e il Power Slide.

SONYA: Un gran bel tocco di... fanciullina! Ha un passato nell'esercito e vi farà male sfruttando il Force Wave Punch, Scissor Grab and Slam, e Flying Punch. C'è poi anche il Kiss of Death...

Ci sono poi Goro (il tauro dalle 4 braccia) e Shang Tsung (il vecchietto succhianime), ma non ci siamo ancora arrivati e sta quindi a voi l'arduo compito di scoprire il male inaudito che i sopracitati tizi fanno...

un completino giallo e ha la facoltà di teleportarsi e di lanciare un laccio al proprio nemico; non poteva poi mancare Sonya, la gentil donzella (che mi ricorda una delle 27 compagne di classe di Andy... tale Daria), per gli altri dovreste trovare sparso qui intorno un box...
Una volta scelto il combattente da portare alla vittoria dovrete affrontare gli altri avversari, sconfitti i quali... non ci sarà un avversario extra, bensì dovrete lottare contro un vostro gemello e successivamente contro un team di due degli avversari precedentemente incontrati (ci sono tre match in cui sarete contro due avversari che, uno dopo

Schermo bonus: rompiamoci le assi

l'altro, vi attaccheranno nelle maniere più disparate).
Superata anche questa scocciatura potrete affrontare il temibile Goro, che non è il succhianime di cui abbiamo parlato sopra, ma un essere mezzo dragone e mezzo uomo con quattro braccia. Se mai doveste arrivare fino a questo punto cercate di non farvi "accarezzare" troppo spesso...
Dopo aver battuto anche Goro ecco che farà la sua comparsa Shang Tsung!
Come abbiamo già detto prima ST ha rubato le anime a tutti i suoi precedenti avversari e

CONS

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MORTAL KOMBAT

quindi, com'era logico aspettarsi, si trasformerà di volta in volta in un combattente diverso (e qui mi sorge spontanea una domanda: quando ST ha cominciato che mosse utilizzava? Bah...) costringendovi a cambiare più volte lo stile di combattimento cercando di scovare al più presto possibile i punti deboli di ogni "incarnazione".
Mortal

Bel posto le segrete per fare a botte, no?

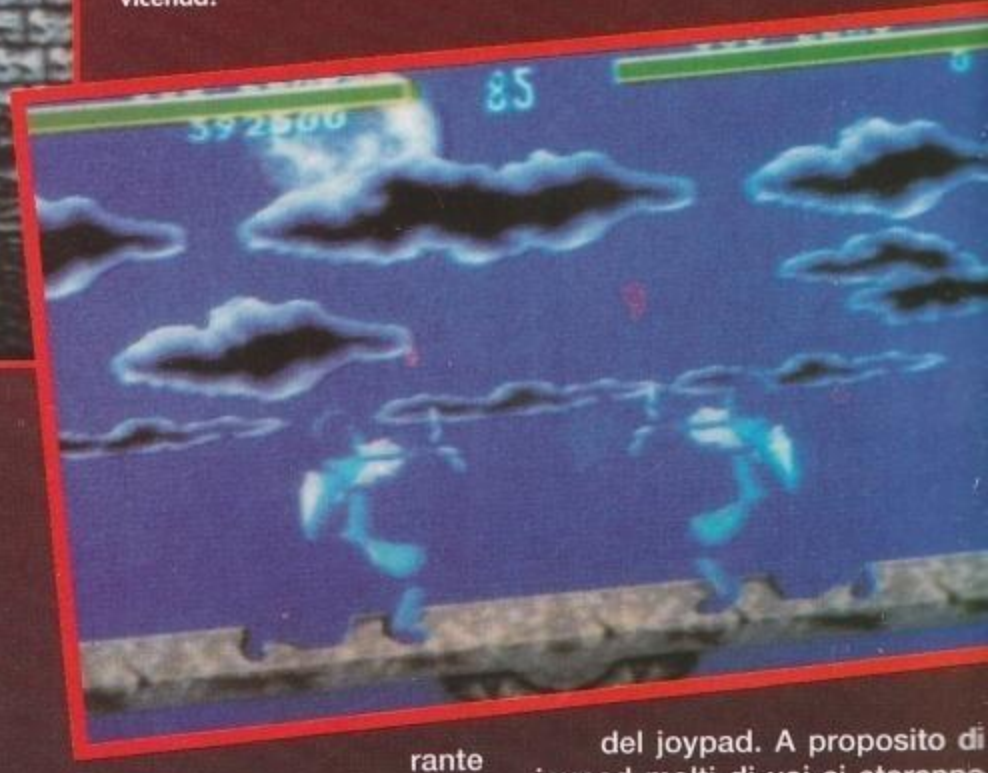
scopo di accumulare punti, premendo il più velocemente possibile i tasti A e C del joypad.
Prima di passare al giudizio definitivo di questo gioco vorrei precisare che la versione coin op non mi ha mai entusiasmato più di tanto, preferisco ancora Street Fighter II...
Ad ogni modo risulta innegabile che la Arena ha realizzato senza dubbio un'ottima conversione che conserva tutti i pregi (e i difetti) del coin op; io e Andy eravamo molto scettici nei confronti di questo gioco, ma fortunatamente abbiamo dovuto ricrederci in quanto la qualità tecnica della realizzazione è risultata innegabile.

Il pantaloncino corto ha colpito ancora

Le opzioni di gioco sono sempre le solite, test sonori, scelta dei crediti (fino ad un massimo di 6) e del numero di giocatori (potrete anche giocare uno contro l'altro); poi si comincia.
Il sonoro è realizzato più che discretamente e rende bene durante tutto il gioco; per ciò che riguarda invece la grafica ho constatato che l'uso di sprite digitalizzati (benissimo, per carità!) sto-

Evitate di cadere in questa stanza, se

Ecco, ci siamo ghiacciati a vicenda!



na con il fondale, comunque questo è un difetto che era presente anche nella versione coin op: può piacere come può dar fastidio, a me dà fastidio anche se conosco parecchia gente che la pensa diversamente!
I personaggi sono veramente acidi e alcuni sembrano usciti da un B-Movie degli anni 60, rispondono comunque ottimamente alle sollecitazioni del joypad. A proposito di joypad molti di voi si staranno chiedendo come sia stato risolto l'annoso problema dei tasti: i programmatori hanno deciso di

ANDY

Mortal Kombat è sicuramente molto bello: tecnicamente parlando è disegnato e programmato molto bene (tante animazioni, tanti frame per le stesse, mosse molto varie e caratteristiche per ogni personaggio), offre la stessa giocabilità e longevità di tutti gli altri cloni sul mercato (forse qualcosa di più, considerando che giocando contro il computer si arriva ad affrontare sfide contro due cattivi uno dopo l'altro), ha un bel sonoro ma non è il massimo.
Non è il massimo a causa della relativa facilità (almeno al livello easy), a causa della parata difficile da attuare (il tasto start è scomodo da raggiungere durante un combattimento frenetico) eppoi, una volta trovata una tattica vincente è molto facile utilizzarla sempre per vincere, con conseguente spappamento di scatole. Rispetto al voto globale io avrei dato qualcosina di meno, ma tutto sommato sono d'accordo, Mortal Kombat è un gioco da comprare per gli appassionati di beat 'em up e non.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L. 49.900

PREZZO AL PUBBLICO IVA INCLUSA

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

SALDIMANIA

CHIAMATA GRATUITA
NUMEROVERDE
167 - 821177

TOYS LEADER

NINTENDO AND NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM ARE TRADEMARKS OF NINTENDO

ROBOCOP 2 TM & © 1990 ORION PICTURES CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED.
ORION IS A REGISTERED TRADEMARK OF ORION PICTURES CORPORATION. OCEAN IS A REGISTERED TRADEMARK.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MORTAL KOMBAT

Sullo sfondo si vede la leggenda mezzo drago e mezz'uomo...

utilizzare i tasti A, B, C rispettivamente per il pugno alto e i due calci, mentre il tasto start serve per parare i colpi (piuttosto difficile da pigiare mentre state guardando lo schermo, è comunque solo una questione di abitudine).

Le dimensioni degli sprite sono notevoli, così come le digitalizzazioni che sono veramente impeccabili grazie anche a una scelta di colori davvero niente male; l'effetto sangue

Certo che non finisce molto bene chi viene battuto da Scorpion, o no?

Il caro dio del tuono incarnato che si fa un volettino

(attivabile tramite una password) è veramente un tocco di classe non tanto perché è presente, quanto per il modo con cui è stato implementato: litri e litri di sangue che schizza da una parte all'altra dello schermo: effetto splatter garantito, e sopratutto divertente...

Le mosse speciali risultano di effetto (soprattutto il pugno nascente dal basso che scaraventa il vostro avversario "nel blu dipinto di blu" per poi farlo ricadere per terra nella maniera più cattiva possibile).

Rimangono ora da discutere due aspetti i molto importanti: la giocabilità e la longevità.

Per quanto riguarda la prima, Mortal Kombat (ma perché con la K iniziale? sono ore che me lo chiedo!) risulta parecchio divertente: ci si fa un sacco di male e il sistema di controllo non mi è sembrato tanto difficile da gestire come dice Andy, è solo una questione di abitudine. Anche per il discorso longevità ho i miei dubbi sul parere espresso da Andy, inizialmente il gioco sembra facile, ma quando gli avversari da battere diventano due (alla volta) le cose si complicano non poco, è vero che a livello Easy non è un'impresa impossibile finirlo, però non è detto che dobbiate tutti finirlo in questo modo.

Tenendo poi conto del fatto che giochi del genere non ce ne sono poi troppi per "Megagiaiv" penso che in attesa di Street Fighter II (aridaje... NdAlex) Mortal Kombat vi impegnerà per un po' di tempo, a patto che non odiate il coin op: in questo caso infatti vi conviene dargli un occhiata prima di comprarlo perché, come ho già detto, il gioco è stato convertito impeccabilmente.

Stefano "BDM" Petrullo

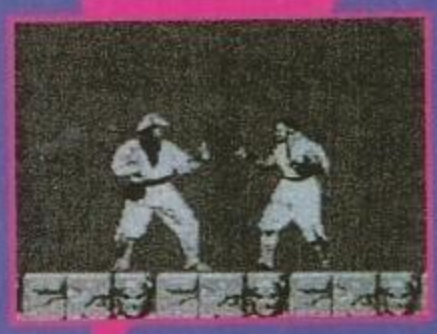
Non so a voi, ma a me questa mossa di Raiden ricorda un po' Vega

MA IL MEGAGIAIV NON E' SOLO...

Manco a dirlo, quando si tratta di una conversione di queste proporzioni, viene pianificato un attacco su vasta scala e non su una sola macchina. Per cui il combattimento mortale non vedrà la luce solamente su Mega Drive (la versione qui recensita), ma anche su altre console. Tra queste non solo quelle di casa Sega quali il Megadrive o il Game Gear (udite udite! Comunque lo provano le foto...), ma anche della controparte Nintendo, ovvero per Super NES e Game Boy (udite udite alla seconda! Idem come sopra...). Non si sa nulla invece per quanto riguarda gli otto bit medi, ovvero Master System e NES. Chi vivrà vedrà. Aspettatevi le recensioni per gli altri formati al più presto...

Alex

L'avreste mai detto che questo è un Game Gear?



Il Game Boy si riconosce solo perché manca il colore...

La versione Super NES sembra promettere bene...

MEGADRIVE

GRAFICA + Digitalizzazioni impeccabili + Ottima scelta di colori	93
SONORO + Buone le musiche + ... e gli effetti	88
GIOCABILITÀ + Ottima risposta del joypad + Alcune mosse speciali sono veramente cattive!	90
LONGEVITÀ + Ci metterete un po' per finirlo + Ci sono 7 combattenti diversi...	90
ARENA	91

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

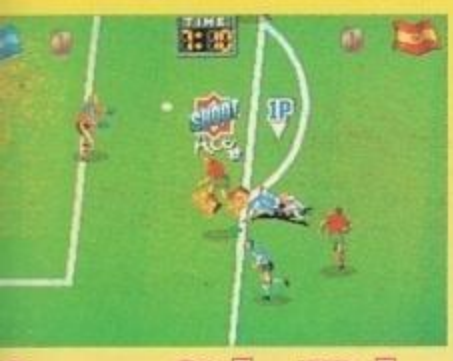
http://www.oldgamesitalia.net/

GAME GIOCANDO® GAME s.r.l.

80143 NAPOLI - Via Nuova Poggioreale, 163 - F Tel. e Fax 081/ 5539134

Distributore per l'ITALIA

NEO·GEO®



Super Side Kicks

3 Count Bout

PROSSIME USCITE

SETTEMBRE: (Fighting) Art of Fighting II
OTTOBRE: (Fighting) Fatal Fury Special
NOVEMBRE: (Comical) Top Hunter
DICEMBRE: (Fighting) The Survivor
Samurai Shodown

£. 470.000 - Soci 430.000

World Heroes 2

Samurai Shodown

NEO GEO CLUB

Siamo aperti
dalle 09.30 alle 13.00
e dalle 14.30 alle 19.00
Il sabato solo per
appuntamento

PERCHÈ CONVIENE? I° Noleggio gratuito II° Assistenza Tecnica Gratuita
III° Novità in anteprima + adesivi e posters IIII° Sconti eccezzionali ECCO PERCHÈ !!

QUANTO COSTA? £ 500.000 + 50.000 (spese postali)
Rateizzabili in 3 rate da : 250.000 + 150.000 + 150.000

Consegna in contrassegno in tutta ITALIA

OFFERTA DI SETTEMBRE

Super Side Kicks	Art Fighting	Andro Dunos	3 Count Bount	World Heroes 2
Non Soci £. 380.000	Non Soci £. 340.000	Non Soci £. 290.000	Non Soci £. 370.000	Non Soci £. 410.000
Soci £. 320.000	Soci £. 310.000	Soci £. 250.000	Soci £. 320.000	Soci £. 370.000

QUESTE OFFERTE SONO VALIDE FINO AD ESAURIMENTO

Console, più Memory Card
£. 630.000

CLUB NEO GEO

Offerta Stellare
Console, più Gioco (con stella)
£. 690.000

Listino Prezzi

★	Magician Lord	Sconto Quantità	£ 140.000	Soci	£ 80.000	★	Super Baseball in the Year 2020	Sconto Quantità	£ 180.000	Soci	£ 140.000
★	Riding Hero	Sconto Quantità	£ 140.000	Soci	£ 70.000		Robo Army	Sconto Quantità	£ 180.000	Soci	£ 140.000
★	Ninja Combat	Sconto Quantità	£ 140.000	Soci	£ 80.000		Thrash Rally	Sconto Quantità	£ 210.000	Soci	£ 185.000
★	Cyber Lip	Sconto Quantità	£ 90.000	Soci	£ 70.000	★	Fatal Fury	Sconto Quantità	£ 210.000	Soci	£ 160.000
★	League Bowling	Sconto Quantità	£ 90.000	Soci	£ 70.000	★	Soccer Brawl	Sconto Quantità	£ 210.000	Soci	£ 160.000
★	Top Player Golf	Sconto Quantità	£ 140.000	Soci	£ 100.000		Football Frenzy	Sconto Quantità	£ 250.000	Soci	£ 215.000
★	Ghost Pilot	Sconto Quantità	£ 190.000	Soci	£ 140.000		Mutation Nation	Sconto Quantità	£ 210.000	Soci	£ 160.000
★	King of the Monster	Sconto Quantità	£ 190.000	Soci	£ 150.000		Ninja Commando	Sconto Quantità	£ 210.000	Soci	£ 160.000
★	Blue's Journey	Sconto Quantità	£ 140.000	Soci	£ 110.000		Last Resort	Sconto Quantità	£ 275.000	Soci	£ 240.000
	Crossed Sword	Sconto Quantità	£ 210.000	Soci	£ 180.000		King of the Monster II	Sconto Quantità	£ 250.000	Soci	£ 215.000
★	Eight Man	Sconto Quantità	£ 210.000	Soci	£ 180.000		Baseball Star Professional II	Sconto Quantità	£ 250.000	Soci	£ 215.000

Per chi ha il cuore a forma di JOYSTICK

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Micro Machines

THE ORIGINAL SCALE MINIATURES

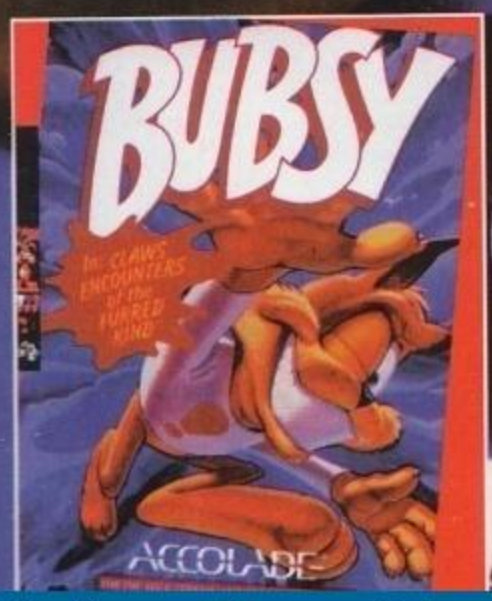
NEWEL® srl
COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75
TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)
FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)
ORDINA SUBITO:
02 - 33000036 (5 linee r.a.)

MORTAL KOMBAT

DISPONIBILI

TUTTE LE ULTIME NOVITA'!

16-BIT CARTRIDGE



MEGA GAME

"Includes HEAD TO HE two playe racing optio

PRESENT SMAU

CERCASI AGENTI PER ZONE LIBE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

STREET FIGHTER II
Champion Edition

CON

99

GIOCATORI	1 - 2
LIVELLI	12 (+ 2 bonus)
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	8

La scorsa estate, in sala giochi, prosciugai quasi tutte le mie risorse economiche prima per finirlo e poi per giocarlo e rigiocarlo in doppio, in triplo, in quadruplo e anche a dodici mani modello Dea Kalì. Finalmente è uscita una conversione per Console, non è quella Mega Drive (Settembre) e non è la Turbo per Super Famicom, ma che ci crediate o no (avete già visto le foto, vero?) è quella per PC Engine...

Opplà, Bison non mi è mai piaciuto!

La cosa ancora più strabiliante è che si tratta della versione su cartuccia, neanche quella su CD-ROM. Questo cosa significa? Semplice: avete un PC Engine normale? Avete un Duo? Avete un Core Grafx? Un Core II? Un GT portatile? Ci giocate comunque!!! Già persino sul GT portatile: sull'autobus, al mare sotto l'ombrellone, a scuola durante l'intervallo (mi raccomando...) o dove cavolo volete. E

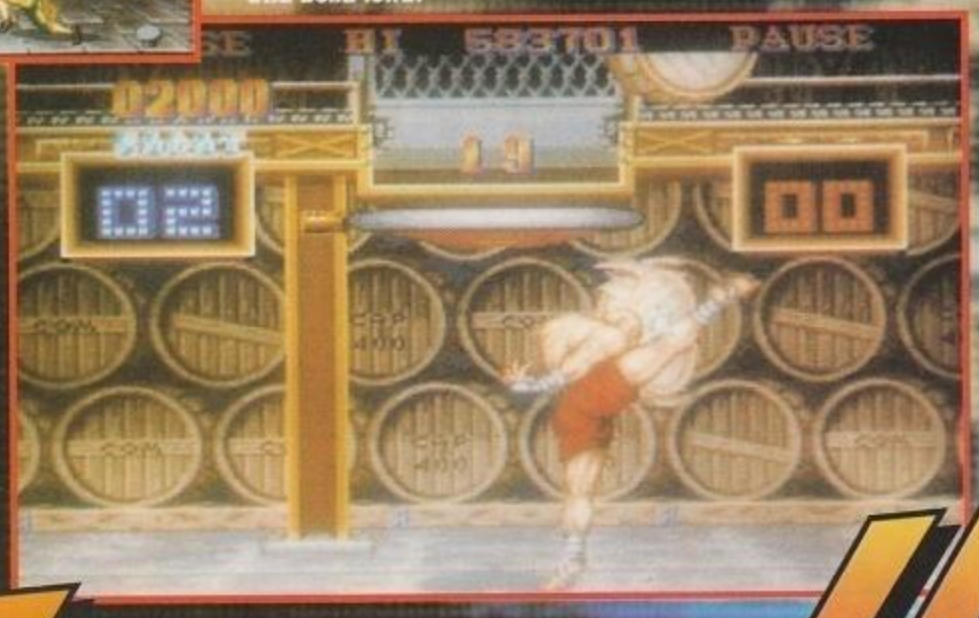
Viva Sagat!

i vostri amici schiatteranno dall'invidia... Fatevi raccontare da Marco che cosa gli è successo quando è arrivato sotto casa sua col GT in mano!
Ma veniamo al dunque.
Parlando di Street Fighter II Champion Edition, non si può non dire che la differenza sostanziale con il suo predecessore consiste nel fatto di poter scegliere oltre agli otto personaggi di default (Ryu, Ken, Guile, Chun Li, Honda, Blanka, Zangief e Dhalsim) anche i quattro cattivoni finali (M. Bison, Balrog, Sagat e Vega), nonché quella di poter scegliere lo stesso personaggio se si gioca in doppio, naturalmente con la diversità nel colore del completino indossato.
Parlando di Street Fighter II per PC Engine, invece, mi sembra doveroso un con-

Una bella spanzata volante...

fronto con il coin op e, perché no, un ulteriore confronto con l'unica altra versione per console

Una bella lotta!



Lo schermo bonus in più

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Sembra un po' magro, Sagat visto di fianco

colonne sonore, tutti gli effetti e tutto il digitalizzato vocale), tuttavia, qualitativamente, rimane un gradino più in basso sia della stessa versione da bar sia di quella per SN. Il menu delle opzioni è costituito dalla possibilità di settare il livello di difficoltà, da quella di modificare la configura-

per il momento disponibile, quella per Super Nintendo (quando Shin ha scritto l'articolo SFII Turbo per SFamicom non era ancora arrivato in redazione... NdAlex). Dunque, pare incredibile ma è vero, in una cartuccia di dimensioni microscopiche

Bel home landing

Date un'occhiata alla grafica...

E adesso un paio di capriole!

Fategli del male, al pugile!

com'è quella standard per PC Engine, ci sono stati ben VENTI(!!!) megabit di dati (ok, ok, è un pelino più spessa, ma non raggiunge neanche il mezzo centimetro...), quattro in più di quelli contenuti nella cartuccia per il SN. Confrontandolo con il coin op l'unica differenza che salta all'occhio fin da subito è la diversità dei colori usati: c'è da dire che purtroppo la palette del primo PC Engine è limitata e così l'ambientazione sembra più tetra (vale a dire i colori usati sono mediamente più scuri); ma se avete un Duo o una qualsiasi macchina diversa dal primo PC-E (perfino il GT), o lo stesso PC-E ma gli avete fatto fare la modifica ai chip grafici, il discorso cambia e la differenza col coin op è davvero irrisoria.

Altro aspetto che fa sentire il peso degli anni su una macchina che oramai ne ha quasi dieci è il sonoro: premetto che i programmatori hanno spremuto i chip fino all'osso e che il risultato è veramente ottimo (ci sono tutte le zione dei tasti e dal Sound Test, mancano di conseguenza sia la scelta relativa al tempo infinito sia quella per l'ascolto del sonoro in stereo o in mono. Per il resto ci sono solo aspetti positivi, anzi, ce ne sono un paio che fanno sfigurare la versione per Super Nintendo (non metto in dubbio che con la versione Turbo le cose potrebbero rovesciarsi)(a un'altra recensione l'ardua sentenza... NdAlex). A questo punto scommetto che chi di voi si è soffermato a leggere questa recensione solo per curiosità e non è un possessore di PC Engine sarà scoppiato in una fragorosa risata...

Ora, procediamo con ordine, e parliamo dell'aspetto grafico del gioco, (anche l'occhio vuole la sua parte). La definizione è ottima, sia gli sprite che i fondali sono praticamente identici alle versione coin op e SN, tenendo conto ovviamente, per quanto riguarda le dimensioni degli sprite, il rapporto tra gli stessi e la dimensione del monitor sul quale viene visualizzato il gioco.

Dei colori abbiamo già parlato, per le animazioni nulla da dire se non che sono perfette, mentre a questo punto arriviamo alla nota dolente per i possessori di Super Nintendo (di Super Famicom e di Super Nes): la velocità. Il settaggio della medesima è uguale a

BDM

Un signor gioco, non avevamo ancora smesso di osannare Street Fighter II per SuperNes ed ecco che quatta quatta esce la versione per PC Engine che è più veloce ed è anche Champion Edition.
Su un 8 bit poi abbiamo raggiunto veramente la perfezione...
Oltre infatti alla giocabilità che ha contraddistinto l'originale da sala ho notato che anche l'hardware della macchina è stato sfruttato raggiungendo il suo limite massimo, senza contare poi che potete giocarci anche andando in giro (a patto di avere un GT) facendo sbavare i bambini con il Game Boy o con il Lynx...
In definitiva Street Fighter II si rivela un acquisto ESSENZIALE per ogni possessore di Pc Engine che si rispetti.
Chissà se la nuova versione (Turbo) per SNES del picchiaduro Capcom sarà all'altezza...

RAFFAELE

Allora, cerchiamo un po' di analizzare la situazione: Street Fighter II è il più bel picchiaduro del mondo; la miglior conversione fino a oggi era quella per il Super Nintendo; ma parliamoci chiaro, la versione per PC Engine è fatta molto meglio; se poi consideriamo che la macchina sopracitata è un otto bit, ci troviamo davanti a un vero e proprio miracolo videoludico.
Difetti? Beh, apparentemente nessuno, se però si vuole sottilizzare possiamo denunciare la mancanza della schermata che indicava il numero delle partite vinte e la difficoltà di giocare con tre tasti, questo perché bisogna continuamente schiacciare il tasto Select per utilizzare i calci o i pugni. Altri difetti non ne ho riscontrati.
In ogni modo confrontandola con la versione per Super Nintendo (cosa che di solito non si fa per differenza di bittaggio, ma in questo caso è meglio l'otto bit, per cui...), si può dire che graficamente è migliore il PC Engine; per quanto riguarda il sonoro è più bello sul PC Engine (un sacco di parlato in ogni livello); se si parla di velocità è più veloce il PC Engine e se contate che è la Champion Edition, la conclusione può essere una sola...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Lo specialista n. 1 nelle console

JOYSTICK fun

2G&P (MI) 6433950

20149 MILANO - VIA LORENTEGGIO 38 - TEL. 48.95.28.21 - 42.32.606

Nintendo

SEGA

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

TURBODUO

NEO GEO

SEGA GENESIS
16-BIT VIDEO REVOLUTION

MEGA CD

MEGA DRIVE

GAME BOY

NEW !

vendita per corrispondenza in tutta Italia

http://www.oldgamesitalia.net/

NO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RYU

L'unica mossa nuova è una ginocchiata che si ottiene stando vicino all'avversario e premendo solamente il tasto del calcio medio. E' veloce uguale, ma i colpi sono più potenti. L'Hurricane Kick è più potente e ogni tanto oltre che alle normali Fireball di colore azzurro ne spunta anche una rossa.

KEN

Le mosse sono le medesime di Ryu, tuttavia Ken è diventato più veloce nel portare a segno l'Hurricane Kick e un po' più veloce in generale. Questo a discapito della potenza dei colpi. Il Dragon Punch ora colpisce tre volte a distanza ravvicinata.

GUILE

Anche lui ha una mossa completamente nuova, e anche per lui si tratta di una ginocchiata ottenibile nella stessa maniera di Ryu (o di Ken). Con il suo Flash Kick è inoltre in grado di colpire due volte l'avversario.

CHUN LI

Per la donnina tutto pepe due nuove mosse e un'innovazione fondamentale. Si tratta di due nuovi calci (una ginocchiata in testa saltando sopra l'avversario e il suo calcio con capriola all'indietro effettuabile anche da terra e non più solamente saltando) e del fatto di lanciare un pelino più lontano l'avversario quando lo si prende, in modo tale da non poterlo fare più continuamente senza lasciare la minima via di scampo.

BLANKA

Avete presente la "trottola"? Bene, per eseguirla ora è diminuito il tempo di "carica", e se viene colpito mentre vola subisce molto meno danno.

HONDA

Rispetto a SFII tre novità: uno) mentre fa il suo colpo dalle mille mani il panzone è abile di spostarsi sia in avanti che indietro, due) la sua testata volante è più veloce e tre) ha una nuova presa.

ZANGIEF

Per il wrestler russo l'innovazione di potersi spostare mentre esegue il Lariat (la "manata rotante") e un balzo più consistente al termine della presa cattivissima (come si chiama?) per evitare di poterla rifare immediatamente.

DHALSIM

Il simpatico vegliardo ora può fare lo Yoga Mummy e la craniata volante in qualsiasi momento del salto e non più solo quando si trova all'apice.

M. BISON

Il potentissimo pugile statunitense ha tre mosse speciali (dovrebbe): indietro + avanti e pugno per un diretto incredibile, indietro + avanti e calcio per un gancio mica da ridere e tutti e tre i pugni insieme per caricare un megacazzottone devastante.

BALROG

In assoluto il personaggio più divertente da usare (almeno secondo noi), ha tre attacchi speciali: il Rolling Crystal Flash è una specie di capriola con artigliata finale che può colpire quattro volte e prolungata rispetto alla prima versione (fa tre capriole al posto di una - si ottiene con indietro + avanti e pugno), il Barcelona Attack che è l'artigliata dall'alto dopo un rimbalzo sul muro (basso + alto e calcio per saltare, pugno per colpire quando si torna giù) e l'Izna Drop che è una schienata al termine del voletto di cui sopra (pugno al momento giusto).

SAGAT

Tre mosse speciali e una novità: i due Tiger Punch (basso + avanti/basso + avanti e pugno o calcio a seconda lo si voglia fare alto o basso), il Tiger Uppercut (come il Dragon Punch) e la nuova presa che si effettua pressando il pugno forte.

VEGA

Il maledetto ha tre mosse speciali, è velocissimo e ha la presa più forte di tutti. Le tecniche sono queste: indietro + avanti e calcio per lo Scissor Kick (colpisce tre volte), giù + su e calcio per l'Head Press (quando salta via dal cranio dell'avversario se si preme il pugno + avanti si può colpire una seconda volta) e l'infame Flaming Torpedo che si ottiene con indietro + avanti e pugno.

Blanka sembra un po' stupito...

MA

Signori, giù il cappello. Avete visto la versione SNES? Beh, questa è meglio. Mi correggo, è MOLTO meglio. Vi devo dire il perché? Beh, è esageratamente più veloce, è a tutto schermo, è la Champion Edition... Che volete d'altro? Ah, sì, e su una macchina meno potente e ci potete giocare in autobus sul GT, a patto che non ve lo facciate fregare. Ma ve lo immaginate poterci giocare durante l'ora di matematica? O in coda alla posta (occhio che vi passano tutti davanti)? L'unica vera pecca per di più non arriva nemmeno dal gioco: come se la sono cavata quelli della Capcom con un joypad a quattro pulsanti? Hanno deciso di farne uscire uno a otto! Se questo non è affrontare i problemi alla radice... Giocare con il pad normale infatti è una tortura, con Run, I e II si eseguono tre attacchi (debole, medio e forte), mentre con Select si cambia tra calci e pugni. Aaargh... Provate a combinare qualcosa con Guile senza qualche anno di pratica! A parte questo, Street Fighter II CE per PC Engine è... è... è... Street Fighter II CE. Basta questo.

ferenze relative ai vari personaggi, dalla versione normale di Street Fighter II a quella Champion Edition, nonché d'invitarvi a leggere i vari commenti e la pagella.

Emanuele Scichilone

quella del coin op... Infine come per il SN gli schermi bonus sono solo due (anzi che i tre del coin op), ma c'è quello delle botti di legno e manca solo quello dei barili infuocati (dunque, quello del muro non c'è, quello della macchina, quello delle botti... Shin sei bravo, quanto avevi in matematica a scuola? NdAlex).
Quello che penso l'ho praticamente scritto e se c'è un caso in cui si potrebbe dare cento come voto globale è proprio questo... e io sono di questo avviso.
A questo punto non mi rimane che rimandarvi ai box per le dif-

PC ENGINE

GRAFICA 99
+ Macchina sfruttata pienamente
+ Identica al coin op

SONORO 99
- I limiti hardware si fanno sentire, ma...
+ il risultato è ugualmente ottimo

GIOCABILITÀ 99
+ Veloce, adrenalinico e coinvolgente...
+ Il massimo!

LONGEVITÀ 99
+ ci giocherete fino alla nausea

CAPCOM 99

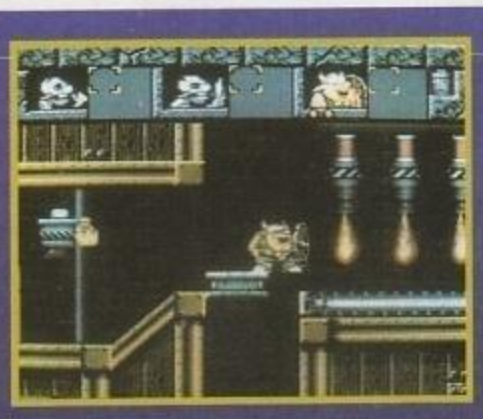
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

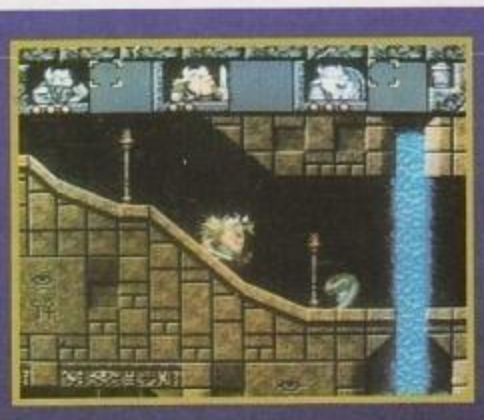
http://www.oldgamesitalia.net/

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

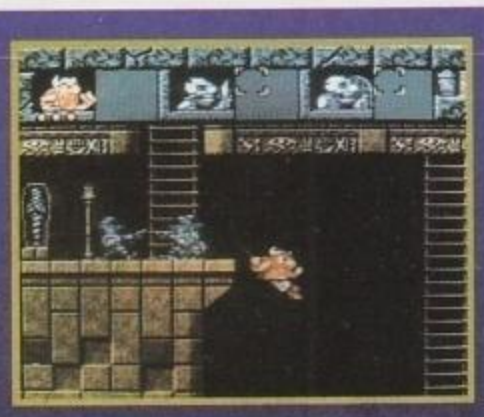
Nota bene: alla fine della recensione c'è l'attesissimo, ultimo appuntamento col concorso misterioso da me lanciato sul N.17; ma prima leggetevi l'articolo...



Sembra che ci sia bisogno di un buono scudo



Le mille insidie di una piramide egizia...



Un bel salto e le mummie restano con un palmo di naso

C'era una volta un ridente villaggio vichingo, nel bel mezzo delle sperdute e fredde lande del nord. In questo ridente villaggio vichingo abitavano tre impavidi guerrieri: Erik, Baleog e Olaf. Tutti e tre erano buoni amiconi, e ognuno di loro possedeva un'abilità unica che lo caratterizzava: Erik riusciva a correre più veloce di qualsiasi ermellino, Baleog era più bravo di Robin Hood nel lanciare le frecce, e Olaf si era costruito uno scudo di legno così forte e resistente, ma così forte e resistente, da proteggere chi lo impugnava dai colpi di qualsiasi arma; e siccome lo scudo era pesantissimo, soltanto Olaf riusciva a trasportarlo.

I tre amiconi vichinghi andavano tutte le mattine a caccia insieme e, unendo le loro tre particolari abilità, non c'era giorno che non tornassero a casa con un bel tocco di selvaggina che le rispettive mogliettine trasformavano in prelibati pranzetti. La sera, poi, Erik, Baleog e Olaf, si recavano insieme alla taverna, e lì bevevano e chiacchieravano fino a tardi, raccontandosi le antiche leggende dei Nibelunghi e giocando ai dadi.

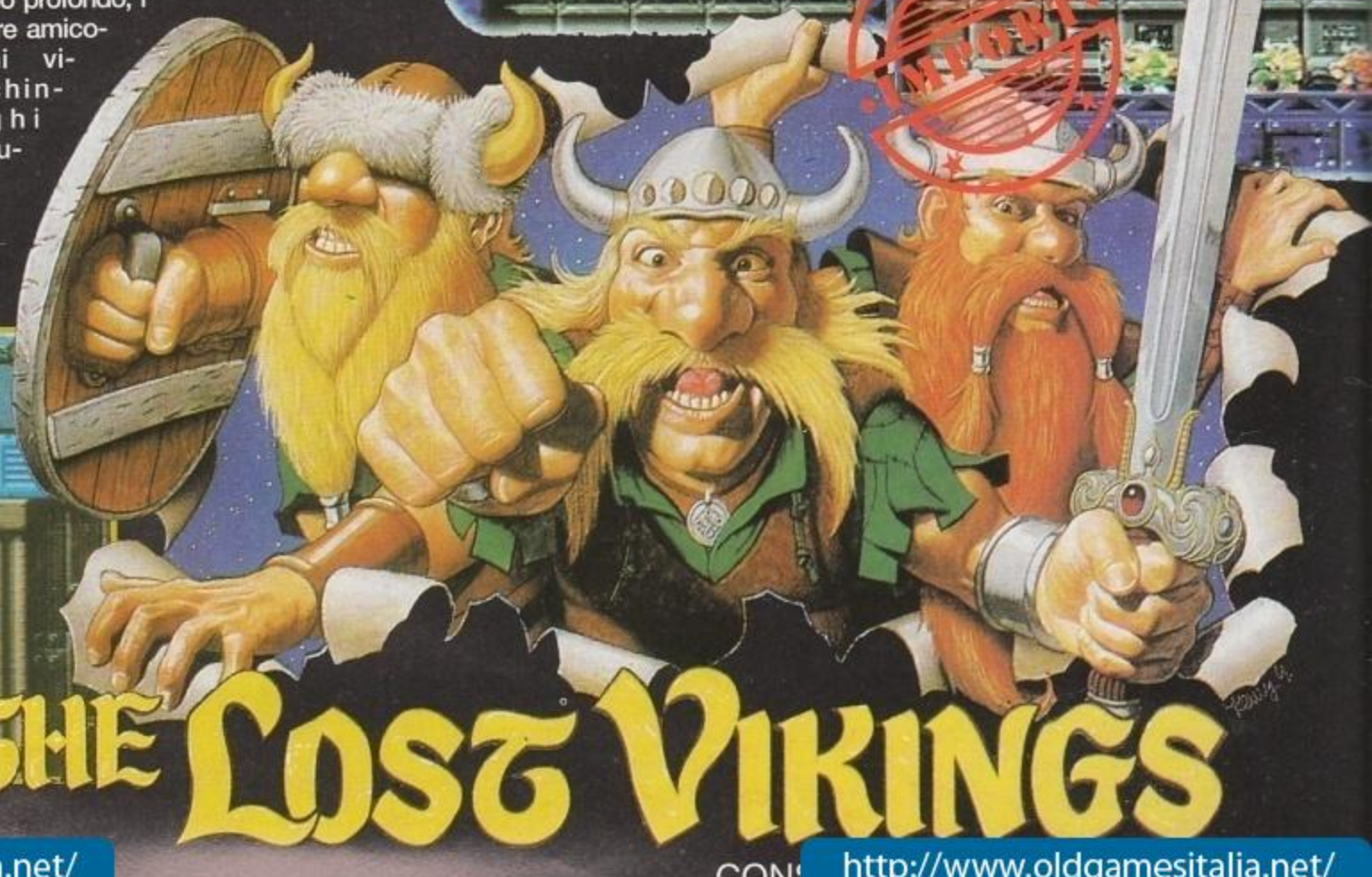
Una notte però, tornati a casa dalla taverna e addormentatisi di un sonno profondo, i tre amiconi vichinghi furono protagonisti di un'incredibile avventura. Dalle remote profondità dello spazio, infatti, giunse una misteriosa e gigantesca astronave, che si fermò proprio sopra il villaggio. Dall'astronave partì uno strano raggio trattore che prelevò proprio Erik, Baleog e Olaf dai loro giacigli, e li trasportò all'interno dell'astronave stessa. Poi, l'astronave scomparve nello spazio.

Immaginatevi quale fu lo stupore dei tre vichinghi appena riaprirono gli occhi. Non avevano mai visto un'astronave, né tanto meno sapevano cosa fosse. In ogni caso era chiaro che non si trovavano nel loro villaggio, e che dovevano assolutamente uscire da quel posto, qualsiasi esso fosse. Cominciarono quindi a esplorare le stanze e i corridoi della misteriosa astronave e trovarono del cibo e degli strani mostri che lo custodivano con aria minacciosa.

Siccome i mostri sembravano davvero antipatici e i tre amici cominciavano ad aver fame, Baleog si offrì di risolvere il problema, e con qualche tiro di freccia le cose tornarono a posto. I tre vichinghi, con lo stomaco pieno, continuarono a esplorare il posto. In una certa stanza incontrarono un alieno tenuto prigioniero dentro una gabbia elettrica. Loro non sapevano cosa fosse l'elettricità. Ma istintivamente capirono che era bene non avvicinarsi, e riuscirono anche a disattivare la gabbia premendo un pulsante. L'alieno, grato per il gesto, svelò loro che erano stati catturati da una razza aliena malvagia che girovagava per i pianeti della galassia rapendo esemplari di ogni specie indigena, per

Questo è il cattivone che vi ha rapiti

Attenti alle seghe, che fanno male



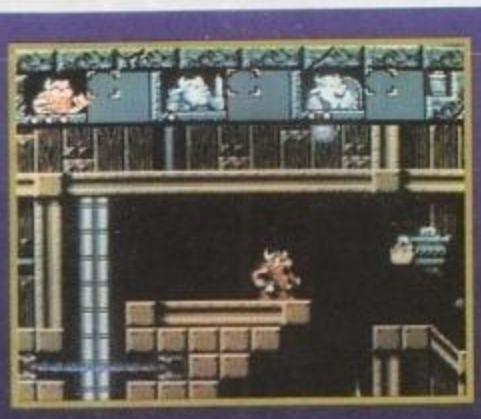
THE LOST VIKINGS

CONS

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Un fabbrica, o così si direbbe a giudicare dal numero di macchinari

Altra sezione di fabbrica, in un diverso livello

farsi una bella collezione di bioforme. Ai tre vichinghi apparì chiaro più che mai che dovevano darsi da fare e, uniti come una vera squadra, iniziarono l'ardua fuga.
Il gioco è in sostanza la conversione da Amiga di un puzzle game multidirezionale in prospettiva laterale, in cui (a mo' di Gobliins o del vecchissimo Goonies per CBM 64) avete lo scopo, comandando separatamente i tre vichinghi e sfruttandone adeguatamente le abilità, di trovare l'uscita di ogni stage. Il tutto usando bombe per far esplodere computer, disattivando barriere di energia, teleportandosi di corridoio in corridoio, aprendo determinate porte con le chiavi opportune, e, naturalmente, blastando tutti gli alieni incontrati strada facendo.
I livelli sono numerosissimi (avrete una password a ogni livello superato) e garantiscono (pur vergognosamente mancando una selezione della difficoltà) una soddisfacente durata temporale del gioco. Per terminare ogni stage, dovrete raggiungere l'uscita con tutti e tre gli amici, giacché, se ne morisse qualcuno, il gioco terminerebbe, e assistereste a un funerale vichingo in piena regola, segno che i sopravvissuti, una volta raggiunta casa, tributano i giusti onori a chi è defunto.
Il gioco si rivela davvero divertente (splendide le musiche Techno-house) e rappresenta un must imperdibile per gli appassionati dei puzzle game; un gioco carino per tutti gli altri. Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

Saltelliamo un po' sulle mollone e vediamo cosa succede

MAO

The Lost Vikings è la prima conversione da Amiga a Super Nintendo a opera della Interplay (a dire il vero è anche il primo prodotto della Interplay come etichetta indipendente, sviluppato dai programmatori della neonata Silicon & Synapse). C'è da dire ben poco che non sia stato già stato esplicitamente detto nella recensione ma andiamo comunque con ordine. La grafica è pressoché identica alla versione Amiga e la giocabilità è rimasta ovviamente invariata; anzi, grazie alla nuova opzione per giocare in due contemporaneamente (mancante sull'Amiga) la longevità è aumentata in modo non indifferente. Unica stonatura che si può riscontrare nella versione SNES riguarda il sonoro decisamente più rallentato rispetto alla macchina della Commodore, facendo perdere un po' di smalto alla musica techno-rave che permeava l'atmosfera e rendeva il tutto decisamente più accattivante e frenetico. Nel complesso The Lost Vikings risulta un eccellente prodotto, riuscendo a mantenere intatte tutte le peculiarità che a me personalmente l'hanno fatto adorare.

Sembra proprio quello che ci serve

P. S. Il concorso è stato vinto! Allora è definitivamente finito e chiuso per sempre, penserete voi (magari NdAlex)...
Beh, forse; il vincitore mi ha chiesto (e io con cattiveria ho acconsentito) di non pubblicare né il suo vero nome, né la soluzione, rinunciando al premio (un Gameboy vinto con una birra - nome censurato per evitare pubblicità-). Solo i suoi amici sanno chi è Technoguardia di Matera. Convincetelo a tornare sui propri passi, oppure migliaia di lettori in Italia continueranno a domandarsi la soluzione del misterioso concorso, che resterà un mistero per sempre (anche perché sarai definitivamente linciato la prossima volta che metti piede in redazione. Da tutti. NdAlex). Se Technoguardia vorrà, pubblicherò la soluzione in uno dei prossimi numeri...

SUPER NES	
GRAFICA +sprite ottimamente animati +fondali simpatici	90
SONORO +stupende musiche	93
GIOCABILITÀ +immediato +progressivamente impegnativo	92
LONGEVITÀ +de gustibus -de gustibus	88
INTERPLAY	90

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

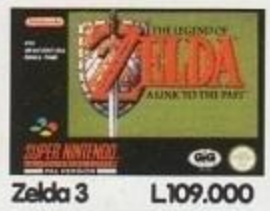
VENDITA PER CORRISPONDE

nazing Tenn.L.109.000

TKO BOXING L.109.000

F-Zero L.119.000

Joe & Mac L.119.000



Zelda 3 L.109.000

rtless 4 L.119.000

TOYS L.129.000

Final Fight L.149.000

Tiny Toons L.119.000

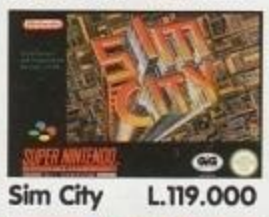
Prince of P. L.119.000

uck Rock L.109.000

Brawl Broth. L.139.000

Letal Weapon L.149.000

Pilotwings L.119.000



Sim City L.119.000

esert strike L.109.000

Out this World L.109.000

Mariokart L.109.000

R-Type L.119.000

S.Soccer L.119.000

tlander L.129.000

L.119.000

Starwing L.139.000

S.Fighter II L.179.000

Castelvania 4 L.139.000

ocop 3 L.119.000

Spiderman L.119.000

S.Tennis L.119.000

Basketbrawl L.119.000

Robotector L.139.000

XELAY L.139.000

Terminator L.129.000

UN Squadron L.149.000

PushOver L.149.000

Cybernator L.129.900

wling L.109.000

W. of Illusion L.129.000

Hexaust Heat L.149.000

Dragon L. L.149.000

Fatal fury L.129.000

m & Jerry .119.000

ASCII PAD L45.000

Joypad L.39.900

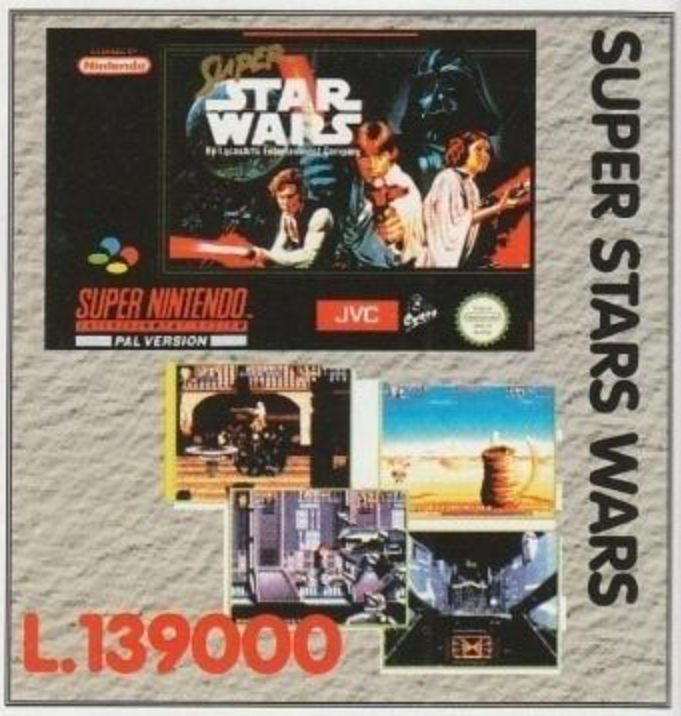
o Scart L29.900

Lemmings L.149.000

Road Runner L.149.000

ADATTATORE Universale per S.NintendoPermette di utilizzare Cartuccie Giapponesi e Americane sulla console PAL Italiana.
L.45.000

Il miglior gioco del calcio per Super Nintendo.
L.119000



SUPER STARS WARS
L.139000

JB KING JOYSTICK
L.119.000

JO JO JOYSTICK
L.89.900

TOP FIGHTER
L.189.000

** Tutte le ultime novità in pronta consegna. **

Tutti i prezzi si intendono comprensivi di iva - Garanzia 12 Mesi.- Importazione diretta da U.S.A. e Giappone.

ALEX Mail Service

ORDINA SUBITO TELEFONANDO AL NUMERO:

011/4031114

APERTI DAL LUNEDI' AL SABATO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ZA, SPEDIZIONI A DOMICILIO

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAL VERSION

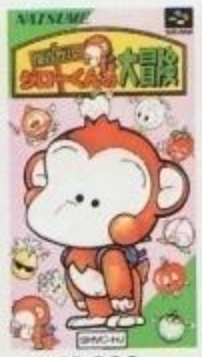
Super Nintendo + Super Mario 4 + Joypad

L.339.000

IVA INCLUSA.

L59.000

L59.000



L59.000

L59.000

L69.000

L59.000

L59.000

L.T19.000

L69.900

L69.000

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Super Nintendo + U.S. Joypad

L.XXX.000

IVA INCLUSA.

SUPER FAMICOM CONSOLE 2 JOYPAD, ALIMENTATORE, CAVO SCART L.399.000

SUPER FAMICOM CONSOLE + GIOCO OFFERTA L.449.000

Prezzi iva compresa

L69.000

L69.000

L69.000

L80.000

L69.900

L.T19.000

L59.900

L149.000

L149.000

L149.000

L.T19.000

L139.000

L129.000

L99.000

E SU RICHIESTA

CONSEGNE 24/36 ORE

CON CORRIERE ESPRESSO TNT TRACO

Super Scope + 6 giochi

L.139.000

FAXA SUBITO IL TUO ORDINE AL NUMERO:

011/4031001

ALEX Mail Service

http://www.oldgamesitalia.net/

X IN LINEA 24 ORE SU 24

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

69
MASTER SYSTEM

68
GAME GEAR

WWF WRESTLEMANIA
STEEL CAGE CHALLENGE

GIOCATORI	1 - 2 (1GG)
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

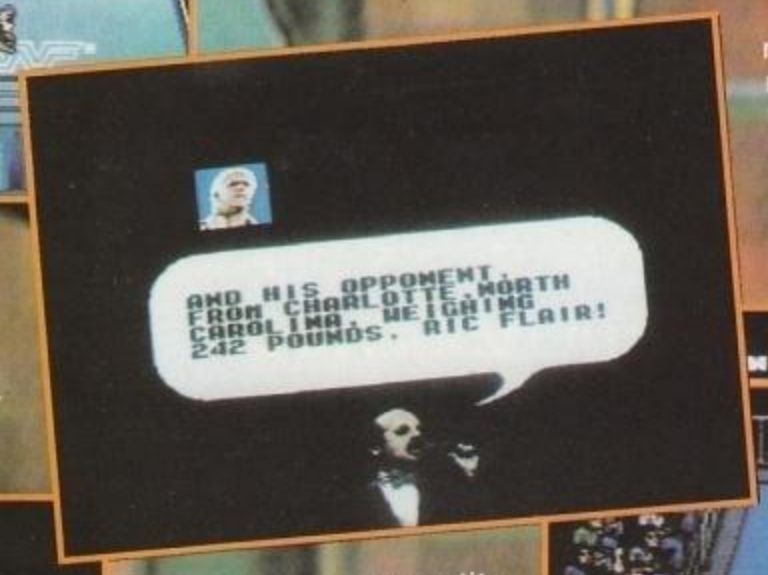
"Nell'angolo sinistro, per un'altezza di centonovanta centimetri per settantadue chilogrammi di peso, il Campione, il Lavamorti!!! (Clap, clap). All'angolo destro, per un'altezza di centoquaranta centimetri, una larghezza di tremetrieventi ed un peso di duecentodieci chili, lo sfidante, il Macellaio Pazzo... (WWWWOOOOAAAA!!!). Scusi Campione, dove va? A farsi un bagno? Ah, va bene..."

Quando pensavo che finalmente la popolarità del Wrestling stesse scemando, ecco arrivare questo nuovo prodotto targato Flying Edge, una sotto etichetta di quei mascalzoni dell'Acclaim, che mi smentisce puntualmente. Questo Steel Cage Challenge è la simulazione di uno dei più spettacolari eventi del Wrestling, dato che i due wrestler contendenti sono rinchiusi all'interno di una gabbia metallica a (far finta di) menarsi di brutto, finché uno dei due non rimane inerme al suolo. Una volta che questo rito barbaro è stato compiuto, il superstite deve arrampicarsi in cima a un una parete della gabbia per portare a termine l'incontro. Visto che il gioco è sponsorizzato ufficialmente dalla World Wrestling Federation (e non dalla World Wildlife Fund), per menare allegramente le mani il giocatore potrà scegliere quale lottatore impersonare tra dieci delle più famose star di questa spettacolare disciplina e iscritte alla federazione, che vanno da Hulk Hogan a Ric Flair, da Tatanka a The Undertaker (lontano parente del campione descritto nel cappello iniziale...), da Randy Savage a Ted Dibiase e così via. Una volta deciso con che lottatore combattere e se giocare da solo contro il computer o in teamwork con un altro giocatore, vi ritroverete sul ring vero e proprio a fronteggiare un nerboruto wrestler disposto a tutto pur di farvi la pelle e arrivare alla conquista del titolo mondiale. Per impedire che l'avversario vi stritoli in men che non si dica, è necessario difendersi o, se preferite, at-

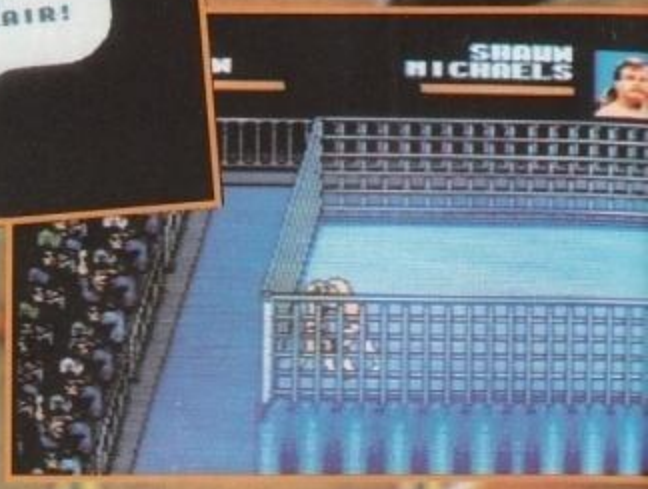
Dopo una breve introduzione da parte dello speaker

Balliamo, è da tanto tempo che non lo facciamo

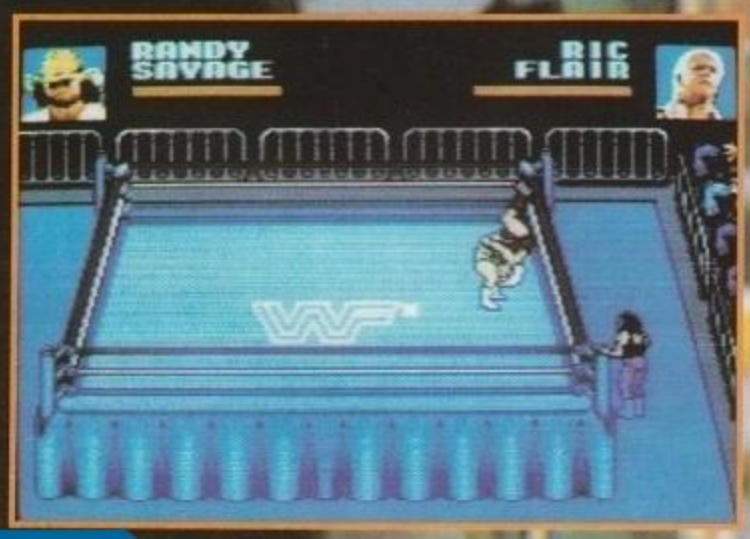
Non ho ancora capito perché Papa Shango si faccia il sonnellino sul ring



Scegliamo il Lavam... ehm, il Becchino (The Undertaker) per questo incontro



Il vecchio e mitico Hulk Hogan nella gabbia con Shawn Michaels



Scusa Ric, ti spiace se ti schiavello con la faccia sul ring?

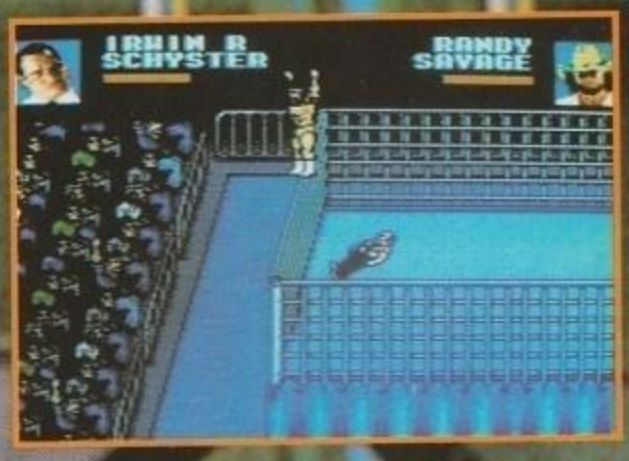
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Il biondo gigante californiano con ennesimo avversario

taccare con alcune delle molte mosse a vostra disposizione; potrete così sbizzarirvi a scaricare la vostra furia selvaggia tirando calcioni, gomitate e ginocchiate a destra e a manca, fino al completo sfinimento del vostro avversario, coronato, ovviamente, con uno schienamento finale, che vi darà la vittoria e vi proietterà a combattere un altro match, in vista della finale per il titolo... La realizzazione tecnica di questo titolo è mediocre, con gli sprite piuttosto piccoli, anche se ben riconoscibili, e le animazioni carine. La giocabilità è forse il punto debole di tutto il gioco: si tratta infatti di pigiare furiosamente i tasti del vostro joypad quando vi trovate a contatto con l'avversario, e così ci metterete un po' a capire quando e perché vi riesce la presa o la contropresa. Se siete veri appassionati del wrestling non vi può deludere, ma per gli altri potrebbe risultare noioso, forse troppo.

Andrea "MAO" Della Calce



Bella lì, Randy, sei anche capace di arrampicarti!

Randy Savage non è l'uomo che vorrei incontrare di sera in una gabbia buia

L'uomo da un milione di dollari (gli hanno cambiato solo i capelli) sempre con Ric Flair (ma gli piace tanto pigliarle?)

MASTER SYSTEM

GRAFICA +ben disegnati i volti dei wrestler. -spesso un po' confusionaria e poco definita.	70
SONORO +nello standard del MS... -purtroppo.	70
GIOCABILITÀ +tante mosse... -... un po' troppo astruse.	65
LONGEVITÀ +tanti wrestler da provare... -... ma l'entusiasmo si esaurirà presto.	75
FLYING EDGE/ACCLAIM	69

GAME GEAR

GRAFICA +uguale a quella per MS... -... ma rimpicciolita.	69
SONORO -Jingles monotoni... -Scarsi effetti	68
GIOCABILITÀ +tante mosse -poco immediato.	65
LONGEVITÀ +un wrestling a passeggio? Mio! -Monotono	74
FLYING EDGE/ACCLAIM	68

GIOCATORI	1 - 2
LIVELLI	7
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

SUPER DOUBLE DRAGON

Fu il primo beat 'em up con fondale interattivo. Convertito su tutti i formati per computer, ebbe svariati seguiti. Ora il quarto episodio arriva su Super Nintendo: ecco a voi il ritorno di Double Dragon!

I due fratelli, Billy e Jimmy, ne hanno fatte di scazzottate e si portano dietro i loro acciacchi e la loro età, ma non li dimostrano. Sempre scattanti e combattivi, i Dragoni Gemelli sono stavolta impegnati nella lotta contro un'organizzazione criminale, gli Shadow Warriors, trafficanti di droga che hanno commesso l'errore di uccidere un'affascinante donna poliziotto, amica dei due eroi.
Ora i predatori sono divenuti prede, ma andare a caccia di tigri è pericoloso, e il più piccolo errore può rivelarsi mortale. Billy e Jimmy lo sanno e hanno ampliato le loro letali tecniche di combattimento, trasformandosi in vere e proprie macchine di morte. Sarete capaci di sfruttarne le potenzialità e sgominare gli Shadow Warriors, rendendo un servizio alla giustizia e vendicando la memoria dell'amica assassinata?
Il gioco è un beat 'em up a scorrimento orizzontale, che si snoda attraverso sette scenari, dai ghetti fino alla lussuosa villa del boss dell'organizzazione.
Debbo confessare che non appena ho inserito la cartuccia nella console, la prima impressione non è certo stata favorevole: mi trovavo dinanzi degli sprite microscopici, e, assuefatto a Final Fight o a Street Fighter II, avevo perso l'abitudine ai personaggi alti meno di un terzo dello schermo. Provai quindi istinto di spegnere e passare ad altro, ma il dovere giornalistico mi imponeva di testare a fondo il gioco, e così feci. Beh, raramente modifico il giudizio avuto dalla prima impressione: abituato a visionare una decina di cartucce al mese, sento subito la puzza di bruciato. Un numero ancor minore di volte mi è poi capitato di modificarlo in meglio: è molto più facile che andando avanti a giocare scopra che un gioco riveli la sua limitatezza di concept o una scarsa longevità.
Super Double Dragon non appartiene a questa categoria: visionatelo con attenzione, c'è molta più sostanza di quanto sembri inizialmente. Le animazioni sono curatissime, e anche se l'azione non è veloce, risulta comunque fluida e godibile, permettendo un elevato numero di frame per le mosse di ogni sprite. Peccato, se la grafica non fosse stata miniaturizzata e la lunghezza degli schermi non fosse stata così nella media, Super Double Dragon sarebbe stato un capolavoro imperdibile. Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

SUPER NINTENDO

GRAFICA -mediocre il contesto globale... +Ottime, però, le animazioni.	80
SONORO +davvero notevole + appropriato.	93
GIOCABILITÀ -non immediato +ma comunque divertente.	89
LONGEVITÀ +nella media	74
TECHNOS	84

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

È DIFFICILE ESSERE MODESTI
QUANDO SI È I MIGLIORI...

...(per esperienza, serietà e competenza)

CONSOLE GENERATION

L'italian style nella vendita di videogiochi americani e giapponesi.

PC Engine GT

Nintendo GAME BOY™

SEGA

MEGA-CD
MEGA DRIVE
GAME GEAR

Nintendo SUPER Famicom

PC SUPER-DUO
CORE GRAFX II
TURBO-DUO USA

ATARI LYNX

SNK NEO GEO 超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」

SUPER Nintendo USA

VASTA GAMMA DI GIOCHI, ACCESSORI ED ADATTATORI PER LA TUA CONSOLE!!!

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

NOVITA' IN ARRIVO CONTINUAMENTE

EFFETTUIAMO MODIFICHE SU TUTTI I TIPI DI SEGA MEGA DRIVE
PER POTER GIOCARE CON TUTTI I GIOCHI AMERICANI E GIAPPONESI CHE GIRANO SOLO IN NTSC!

Si avvisano i gentili clienti che la CONSOLE GENERATION dalla fine di maggio si trasferirà in via CAPECELATRO, 7 (a 50 metri dal vecchio negozio) per offrire un più vasto assortimento di prodotti ed un servizio migliore grazie ad una linea telefonica in più:
02/40.73.390!

CONSOLE GENERATION S.a.s. IMPORTAZIONE E VENDITA CONSOLES E VIDEOGIOCHI ORIGINALI GIAPPONESI E AMERICANI
20148 MILANO • VIA CAPECELATRO,7 - TEL. 02/40.73.390 • 487.095.94 • FAX 02/487.095.85

GISTRATI DALLE RISPETTIVE CASE PRODUTTRICI

http://www.oldgamesitalia.net/

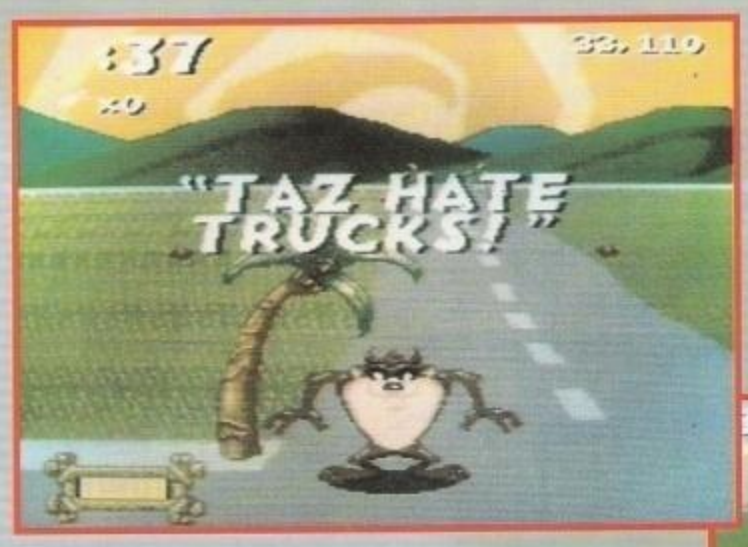
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

La Warner ancora alla riscossa; dopo Road Runner e Tiny Toon Adventures, ecco un nuovo simpaticone animato: il caro Taz col suo tipico languorino allo stomaco...

No, non si tratta della conversione dell'omonimo platform originariamente programmato su Megadrive, ma piuttosto del gioco di corsa più bizzarro di tutti i tempi. Nell'ultima fatica della Sunsoft impersonerete il simpaticissimo Taz (lui e Wile E. Coyote sono quelli che più adoro in assoluto), che corre all'impazzata per le strade nel tentativo di riempirsi il più possibile il capiente pancino. Il tutto naturalmente a danno dei poveri pennuti che popolano i dintorni. La visuale è in soggettiva tridimensionale, con Taz ripreso di schiena; il gioco potrebbe benissimo essere paragonato con un normale videogame di formula 1; c'è comunque da aggiungere che una novità esiste, ed è quella che potrete (e in alcuni casi dovrete proprio) correre in direzione opposta alla norma, e cioè con lo

Ecco la fidanzata assatanata di Taz



Da qui in poi Taz odia i camion!

sprite rivolto verso di voi, che vi viene incontro come se tentasse di uscire dallo schermo. Questa situazione disorientante (e dall'effetto alquanto piacevole a livello visivo) è causata dal fatto che, dovendo deglutire un certo numero di pennuti per finire lo stage, casomai ne superaste uno nella vostra folle corsa, dovrete tornare indietro a riacchiapparlo (ma potreste benissimo anche fermarvi e aspettare che vi superi; qui ognuno ha la sua tecnica personale di caccia).

Bene; vi starete chiedendo com'è il gioco in sostanza. Dato che si tratta di un gioco di corsa con un aspetto grafico interattivo del tutto originale, la caratteristica che dovrebbe determinarne la fondamentale riuscita qualitativa sarebbe indubbiamente la fluidità e la velocità dell'azione. Beh, sappiate che ci sono tutt'e due, e sono anche ottimamente rappresentate. Il paesaggio scrolla veloce che è un piacere; totale e incondizionata assenza di un qualsivoglia rallentamento; presenza di numerose chicche grafiche, come il parallasse doppio o triplo dello sfondo, o la possibilità di correre in "modo tornado" nello stile più tipico di Taz, o le numerose animazioni di morte del nostro eroe (forse sarebbe meglio dire "disavventure fisiche", giacché i cartoni non muoiono mai): per stritolamento, investimento automobilistico o camionistico, trasformazione in fisarmonica a seguito di facciate contro ostacoli vari, affogamento in pozze apparentemente innocenti e chi più ne ha, più ne metta.

Tazmania è quindi un gioco molto piacevole a vedersi, e davvero immediato e divertente a giocarsi, ma c'è comunque il solito "ma". In questo caso il "ma" è rappresentato dalla totale assenza di uno schermo opzioni per selezionare il livello di difficoltà o per altre esigenze (vergogna ai programmatori della Sunsoft! Il simbolo distintivo dei giochi per console è proprio lo schermo opzioni), e dalla tangibile immutabilità dello schema di gioco. Sì, non ho apposta voluto usare la parola "ripetitività" perché a ogni stage (beh, non proprio a ognuno, ma fa lo stesso) si aggiungono dei nemici nuovi, e anche perché ogni stage presenta uno sfondo diverso dal precedente (carino quello con la pioggia).

Ti sei spaventato solo per un camion?

Una bel sonno alla fine del livello?

Comunque sappiate che dovrete solo e soltanto correre (anche nei livelli bonus, il che risulta abbastanza esilarante dato che quasi quasi non si distinguono assolutamente dai livelli normali), evitando magari di finire in acque profonde o nelle grinfie della vostra fidanzata assatanata (veramente quanto di più brutto e "urfido" possiate immaginare), o ridotti a frittata da automobilista ubriaco, ma comunque dovrete solo e soltanto correre. Traetene le dovute conseguenze.

A proposito, a me Tazmania piace. Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

Una scrollatina per rimettersi in sesto dopo un incidente...

SUPER NES	
GRAFICA +scrolling veloce e fluido	93
SONORO +ottime musichette d'accompagnamento	92
GIOCABILITÀ +immediato e coinvolgente	90
LONGEVITÀ -soggettivamente duraturo	80
SUNSOFT	88

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

MORGANA

IMPORTAZIONE DIRETTA DA U.S.A. E JAPAN

Via Dalmazia, 424 - Pistoia
Tel. (0573) 90.32.77 (3 linee r.a.)
Fax (0573) 90.39.55

Mega Drive scart	L. 249.000
Mega Drive scart + Sonic	L. 275.000
Mega Drive Pal	L. 249.000
Mega Drive Pal + Sonic	L. 275.000
Genesis scart	L. 259.000
Genesis scart + Sonic	L. 289.000

Novità Mega Drive / Genesis

Battletoads	L. 99.000
Bubsy	L. 129.000
Chester cheetah	L. 115.000
Cool spot	L. 115.000
Double dragon III	L. 109.000
Fatal Fury	L. 129.000
Flash Back	L. 125.000
Gods	L. 99.000
Golden axe III	L. 109.000
Jungle strike	L. 129.000
Hook	L. 109.000
Humans 2	L. 109.000
King of the monsters	L. 115.000
Mick e Mack G.G.	L. 109.000
Mortal kombact	Tel.
Out of this world	L. 109.000
Pugsy	L. 109.000
Snow bros	L. 129.000
Street Fighter II	L. 129.000
Shinobi 2	L. 119.000
Strider 2	L. 109.000
Tiny toons	L. 109.000

Alien 3	L. 99.000
Alien storm	L. 49.000
Alisia dragon	L. 75.000
Bare Knukle	L. 74.000
Batman	L. 69.000
Batman return	L. 99.000
Bulls us Lakers	L. 109.000
Captain America	L. 99.000
Chakan	L. 99.000
Chuck rock	L. 109.000
Deadli moves	L. 119.000
Desert strike	L. 94.000
Double dragon	L. 79.000
Dragons fury	L. 99.000
Ecco the dolphins	L. 99.000
European club soccer	L. 109.000
Ex ranza	L. 109.000
Ghouls'n' ghost	L. 69.000
Golden axe II	L. 69.000
Grand slam tennis	L. 89.000
Mazin saga	L. 109.000
Moonwalker	L. 89.000
Pro strike	L. 109.000
Predator 2	L. 99.000
Quack Shot	L. 49.000
Road rash	L. 75.000
Road rash II	L. 99.000
Rolo to the resque	L. 99.000
Shining force	L. 129.000
Side poket	L. 99.000
Sonic 2	L. 89.000
S. Monaco G.P.	L. 49.000
S. Monaco G.P. II	L. 69.000
Splatter Hause 3	L. 99.000
Street of rage 2	L. 109.000
Thunder force III	L. 79.000
Thunder force IV	L. 109.000
Toki	L. 69.000
Turtles in time	L. 99.000
Turrican	L. 49.000
USA team basket	L. 99.000
Wonder boy III	L. 52.000
World of illusion	L. 95.000

oltre 300 titoli in listino giochi a partire da L. 29.000

Mega CD	L. 530.000
Mega CD + 4 giochi	L. 620.000

After burner III	L. 119.000
Batman returns	L. 119.000
Dracula	L. 85.000
Final fight	L. 125.000
King quest 5	Tel.
Microcosm	Tel.
Prince of Persia	L. 110.000
Road blaster fx	L. 119.000
Space quest 4	Tel.
Stellor	Tel.
Thunder storm	L. 119.000
Wolf child	L. 129.000
Wonder dog	L. 119.000

Neo Geo	L. 545.000
Neo Geo + Game	L. 599.000

3 Count Bout	L. 349.000
World Heroes 2	L. 399.000

Alpha mission 2	L. 210.000
Art of fighting	L. 430.000
Blue's journey	L. 170.000
Baseball star professional 2	L. 250.000
Cyber lip	L. 99.000
Eight man	L. 240.000
Fatal fury 2	L. 409.000
Golf top player	L. 119.000
King of the monster	L. 310.000
Magician lord	L. 170.000
Mutan nation	L. 240.000
Top hunter	Tel.
Samurai Shadow	Tel.
Sengoku 2	L. 359.000
Super side kicks	L. 379.000

disponibili tutti i titoli Neo Geo

Super famicon scart	L. 360.000
Super famicon pal	L. 370.000
Super nes scart	L. 288.000
Super nes pal	L. 298.000
Super Nintendo + S.M.W.	L. 355.000
Super scope	L. 119.000
Magic converter	L. 35.000

Novità Super nes U.S.A.

Addams family 2	L. 139.000
Alien 3	L. 125.000
Batman: revenge of the Joker	L. 119.000
Bebe's Kids	L. 119.000
Bubsy	L. 129.000
Chuck rock	L. 109.000
Combatribes	L. 119.000
Duffy duck	L. 119.000
Fatal fury	L. 129.000
Final fight 2	L. 129.000
Fire e ice	L. 119.000
Mortal kombact	Tel.
Mario is missing	L. 129.000
Sengoku	L. 129.000
Star fox	L. 129.000
Super adventure island 2	L. 119.000
Super Battletoads	L. 119.000
Super bomberman 93	Tel.
Super global gladiators	L. 119.000
Super fomation soccer 2	L. 149.000
Super mario all star	L. 189.000
Super star wars	L. 129.000
Super valis IV	L. 119.000
Tazmania	L. 119.000
Top Races	L. 129.000
Ultimate Fighter	L. 129.000
World heroes	Tel.

Addam's family	L. 109.000
Adventure island	L. 119.000
Alien vs Predator	L. 59.000
Amazing tennis	L. 109.000
Axelay	L. 119.000
Best of the best	L. 119.000
Brass number's bross	L. 119.000
California games II	L. 119.000
Chester cheetah	L. 119.000
Contra spirit	L. 109.000
Cool world	L. 119.000
Final fantasy II	L. 109.000
Final fight	L. 119.000
Gods	L. 119.000
Golden fighter	L. 59.000
Hook	L. 129.000
Jimmy Connors	L. 109.000
Kiki Kai Kai	L. 129.000
Magic sword	L. 99.000
Magical quest	L. 119.000
NCAA Basket ball	L. 99.000
NHCPA Hockey '93	L. 119.000
Out of this world	L. 119.000
Pang	L. 109.000
Phalanx	L. 109.000
Parodius	L. 119.000
Prince of Persia	L. 109.000
Pop twen bee	L. 139.000
Power moves	L. 119.000
Rushing beat 2	L. 135.000
Road runner	L. 115.000
Space megaforce	L. 119.000
Spider man e the X-man	L. 119.000
Street combact	L. 129.000
Street fighter II	L. 149.000
Super slam dunk	L. 119.000
Super Mario kart	L. 99.000
Super soccer champ	L. 119.000
Tiny Toons	L. 119.000
The blues brother	L. 139.000
Turtless IV	L. 119.000
U.N. Squadron	L. 119.000

oltre 200 titoli in listino giochi a partire da L. 59.000

Novità Super famicom

Batman returns	L. 149.000
Dragon ball 2	L. 169.000
Dead dance	L. 149.000
Edo No Kiba	L. 139.000
Fatal fury	L. 139.000
Final fight 2	L. 159.000
Mario e Wario	L. 129.000
Street 2 turbo	L. 169.000
Star fox	L. 149.000

Game gear + Sonic	**L. 279.000**
Alien 3	L. 76.000
Chakan	L. 69.000
Donald Duck	L. 59.000
Jurassic park	L. 79.000
Land of illusion	L. 79.000
Predator 2	L. 79.000
Prince of Persia	L. 79.000
Sonic	L. 59.000
Sonic 2	L. 69.000
Street of rage 2	L. 79.000

oltre 60 titoli in listino

Game boy + Tetris	**L. 165.000**
Alien 3	L. 65.000
Megaman II	L. 59.000
Star wars	L. 69.000
Super Mario land	L. 59.000
Super Mario land 2	L. 69.000
Tiny toons	L. 59.000

oltre 300 titoli in listino

I prezzi possono variare a causa delle fluttuazioni valutarie

PER ORDINI TELEFONARE A (0573) 90.32.77 (3 linee r.a.)

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

91

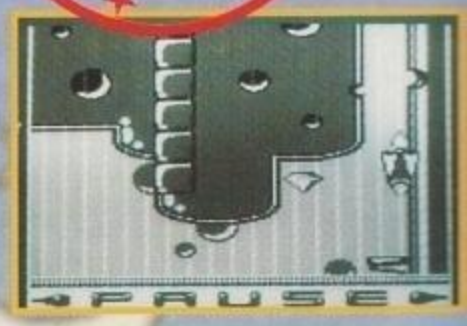
GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	-

Oh, eccomi qua: sono le 21:47 di una piovosa serata di giugno, e voglio proprio tirare fuori una bella recensione di questo titolo. In fondo la merita proprio...

Attenti, fare questa fine non è poi così difficile!

IMPORT

Bandle. Si trasforma in un raggio missile, coi circuiti di mille valvole...



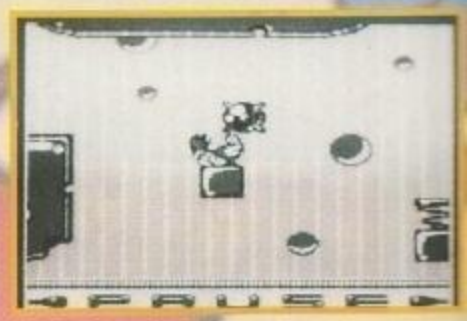
La vita di un pollo non deve certo essere delle più entusiasmanti sulla piazza. I leoni sono i re della giungla, i falchi sono dei nobili predatori, i cani sono i migliori amici dell'uomo, e via discernendo su questioni etologiche che, a dire il vero, poco ci interessano. Ciò che conta è il pollo. Il pollo è nostro amico. Esso infatti ci delizia sia come secondo piatto che come star dei videogiochi. Capita infatti che tale Alfredo decida di sfuggire dall'allevamento in cui era cresciuto, andare negli uffici

Mindscape per firmare il contratto e, lungo la strada, raccogliere tutti i diamanti che incontra.

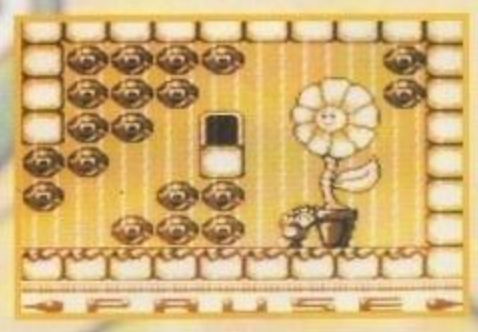
L'azione di gioco, dunque, si svolge come nel più classico dei platform, con tanto di trabocchetti, passaggi segreti, stanze nascoste, mondi paralleli, trampolini, baratri con spuntoni, e via dicendo. Il nostro Alfredo può dunque recuperare quanti più diamanti gli è possibile (in una parola: TUTTI), zompando a destra e a manca per tutti i livelli (sembrano proprio tanti) che compongono il gioco. A ostacolarlo, neanche a dirlo, ci saranno i soliti nemici in stile demenzial-giapponese, e come sempre non mancano i tocchi di classe: l'espressione beota di Alfredo quando guarda verso l'alto, ad esempio, oppure l'effetto sonoro scemo quando "atterrando" si impianta col becco nel terreno. Cosa dire poi delle piume che svolazzano qua e là quando si perde una vita? E' un vero peccato che tutti questi ghignosissimi particolari vengano sminuiti dalla risoluzione del Game Boy, perché tutta la grafica è incredibilmente particolareggiata, e in più non si impasta! Se avete visto l'originale per Amiga, non vi resta da fare altro che immaginarlo in bianco e nero, con lo schermo un pelino più ridotto, ma con lo stesso spirito e lo stesso identico schema di gioco: tra le due versioni, infatti, non sembra esserci la minima differenza. Un ottimo acquisto, dunque e un ottimo affare anche per tutti gli altri. Buon divertimento!

Paolone

Vediamo un po' questo trasportatore dove mi porta...

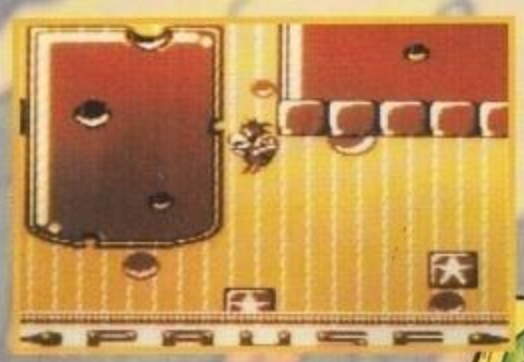


Forse sarà meglio abbassarsi



Oooh, ma che bello quel fiore lassù!

ALFRED CHICKEN



Balzellon balzelloni, cerchiamo di arrivare là in alto: sarà meglio cercare un'altra strada...

GAME BOY

GRAFICA + Evita egregiamente la confusione + Molto particolareggiata	94
SONORO + Davvero simpatico - Ma dopo un po' stanca	85
GIOCABILITÀ + Difficoltà ben calibrata	89
LONGEVITÀ + non lo mollerete prima di averlo finito.	90
MINDSCAPE	**91**

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THE MAGICAL QUEST

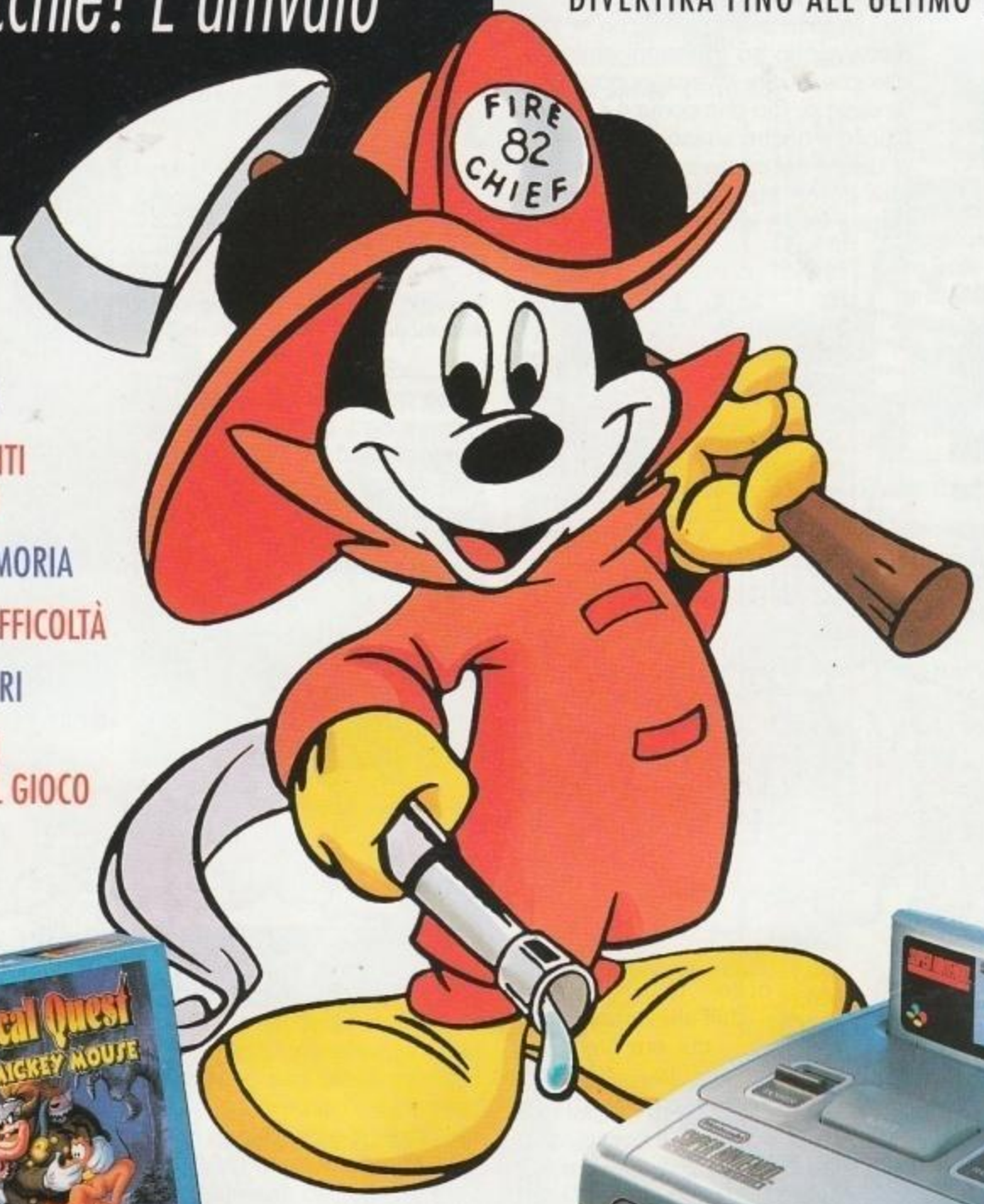
SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA 16 BIT GENERATION SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA 16 BIT GENERATION

TUTTE LE SCHERMATE SONO IN ITALIANO!

rizzate le orecchie! È arrivato
ickey Mouse.

TOGLIETE IL GUINZAGLIO ALLA VOSTRA VOGLIA DI AVVENTURA, TOPOLINO E PLUTO VI ASPETTANO PER PORTARVI IN UN CARTOON DI MAGIA E DI MISTERO. CON UNA ANIMAZIONE DA AUTENTICO DISNEY E UNA GIOCABILITÀ DA VERO CAPCOM, "THE MAGICAL QUEST" VI DIVERTIRÀ FINO ALL'ULTIMO INCANTESIMO.

ARMANDO TESTA SPA



- 6 MONDI DA ATTRAVERSARE
- 3 TRAVESTIMENTI PER TOPOLINO
- 8 MEGA DI MEMORIA
- 4 LIVELLI DI DIFFICOLTÀ
- 1 O 2 GIOCATORI
- POSSIBILITÀ DI CONTINUARE IL GIOCO

SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA 16 BIT GENERATION SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA 16 BIT GENERATION

Controlla che ci sia il marchio GIG, avrai così la certezza di avere prodotti Nintendo originali, con le istruzioni in italiano, la garanzia totale e la possibilità di iscriverti al mitico Club Nintendo.

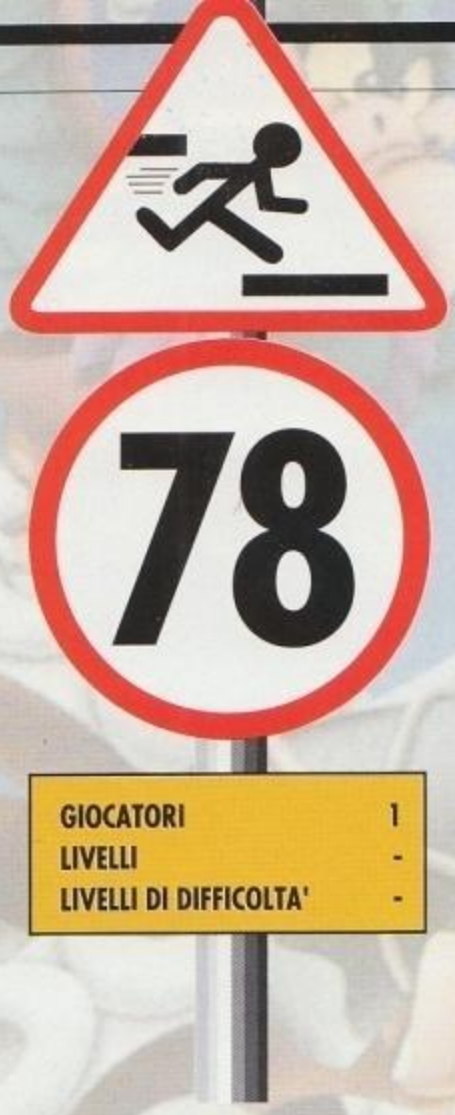
GiG nel paese delle meraviglie

Nintendo®

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



THE ADVENTURE ISLAND PART II TWO

Non è la prima volta che esprimo il mio parere su questo gioco, ma dall'ultima volta deve essere successo qualcosa...

Nel giugno dell'anno scorso, questo gioco mi era piaciuto molto. Nel Luglio di quest'anno mi piace molto meno. Magari tra un paio di anni lo troverò rivoltante. Ma passiamo alla recensione per la gioia di chi non conosce ancora i misteri dell'isola dell'avventura.

Hudson's Adventure Island II è, parliamoci chiaro, un clone spudorato di Wonder Boy, il celeberrimo coin op risalente a diverse ere geologiche fa che vi metteva nei panni di un "giovane" cavernicolo impegnato a restituire alla bella cavernicola la libertà perduta a opera di un malvagio demone.

Siccome alla Hudson (la casa produttrice del gioco) sanno che il buon giorno si vede dal mattino, hanno deciso di iniziare la propria opera di clonazione direttamente dal background; e se nel primo episodio del gioco ci si trovava a dover liberare la principessa Leilani dalle grinfie del Malvagio Stregone, nel secondo dobbiamo liberare la sorella (di Leilani, non dello stregone), sempre nell'età preistorica e sempre con l'aiuto di skate e dinosauri vari.

A volte mi chiedo quanto tempo ci mettano a elaborare trame così complesse (più o meno il tempo che ci hai messo tu a scrivere questa recensione. NdAlex).

Parlando del gioco vero e proprio, possiamo dire che si tratta di un platform da giocare con attenzione. Tutte le vostre mosse possono essere "precalcolate". Non ci sono orde di avversari che vi sbarrano la strada o miliardi di trappole di cui bisogna imparare a memoria la posizione. Ci sono solo pochi avversari piazzati in punti cruciali e poche trappole, evidenti ma poco piacevoli da affrontare. Quello di cui bisogna imparare a memoria la posizione è, invece, la disposizione dei bonus segreti: delle uova che compaiono dal nulla elargendovi i più svariati bonus (dalle vite extra alla possibilità di saltare direttamente all'isola successiva).

Il gioco si svolge su un percorso composto da otto isole divise, a loro volta, in cinque "zone". Alla fine della quinta zona vi aspetta, per ognuna delle isole, il mostrone finale.

Ma arriviamo all'elemento che lo differenzia dal grande titolo Capcom: l'elemento salvadanaio.

Bighellonando per i livelli potete trovare, racchiusi in uova enormi ma dalla fragile costituzione, numerosi bonus che vi aiuteranno a completare la vostra missione: asce, skateboard e diversi tipi di dinosauri da cavalcare. Alla fine di ogni zona, si possono mettere "da parte" e utilizzare più tardi, magari quando le difficoltà cominceranno a moltiplicarsi.

JH

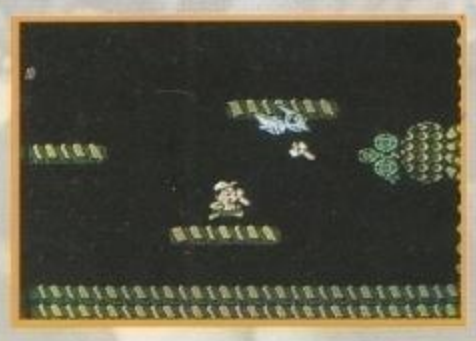
A cavallo di un dinosauro (?) nelle caverne

Un po' di piattaforme in mezzo alla foresta...

Vi viene anche mostrata la mappa dell'isola specifica che state per affrontare

I bonus che avete raccolto e che potete utilizzare...

La serie di isole che dovete affrontare



Lanciando piccoli tomahawk contro uno pterodattilo...

NES

GRAFICA +molto varia per essere un NES +piuttosto ben definita.	81
SONORO -un po' ripetitivi i jingle. + gli effetti sonori non sono malaccio.	68
GIOCABILITÀ + abbastanza divertente - poco originale	78
LONGEVITÀ + Livelli esasperatamente lunghi... - ...nella loro monotonia.	75
HUDSON	78

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

STREETS RAGE

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	2

"No Axel, non funziona così. Prima devi dire fermi o sparo, dopo devi sparare! E se proprio non riesci a fare a meno di eliminare tutti quelli che vedi, almeno non perdere tempo a legger loro i diritti dopo che li hai freddati..."

Sono tornati. Sono sempre loro. Sono ancora più arrabbiati. Stiamo ovviamente parlando di Adam Hunter, di Axel Stone e di Blaze Fielding, poliziotti che no puli- re il Master System.

C'è da dire che la visione di amministrazione della giustizia dei nostri maneschi poliziotti, potrebbe differire leggermente con quella delle persone normali: per loro la legittima difesa acquista un significato

potrebbero avere un'arma nascosta tra i vestiti. Così, dopo solo tre mesi di lavoro, il conto delle loro vittime raggiunse la cifra di 136 persona, tra cui una vecchietta con il carrello della spesa ("Pensavo ci nascondesse dentro un lan-

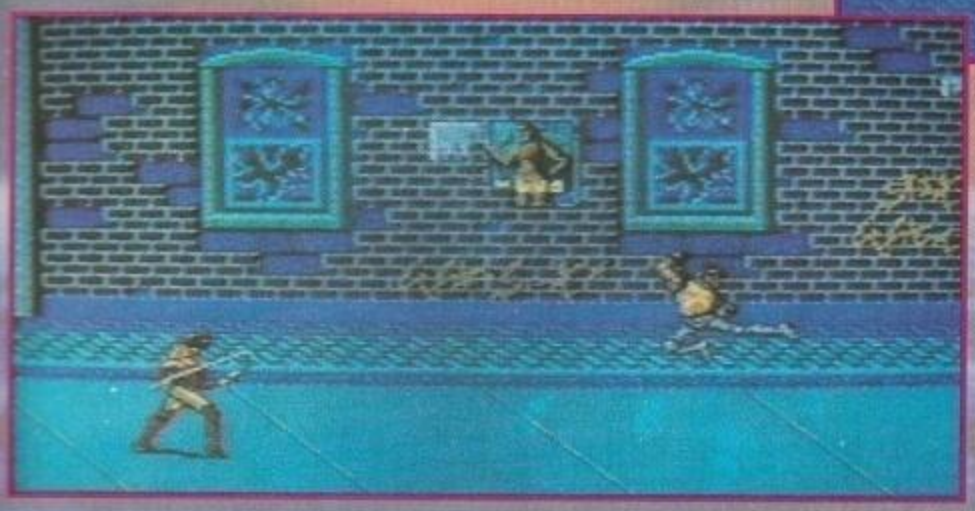
E' pericoloso per le signorine andarsene da sole in giro

disposti a tutto pur di mantenere tranquille le strade della loro amata città. All'inizio

Un bel ponte a scassiamo il malvivente

ciarazzi nucleare. Si è trattato di legittima difesa." Axel.) e un bambino con un pal-

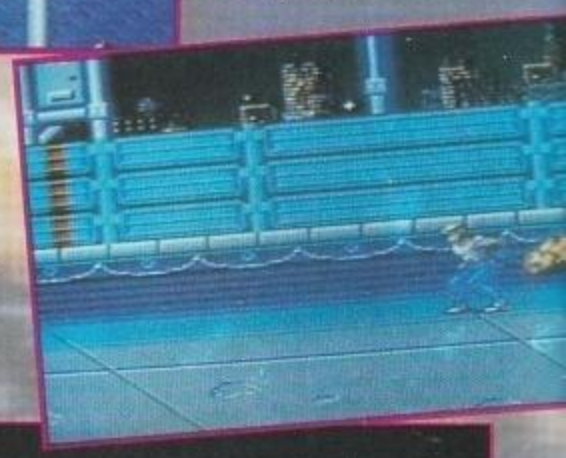
Mangiato pesante?



Uno dei cattivoni grossi; a questo piace il boomerang

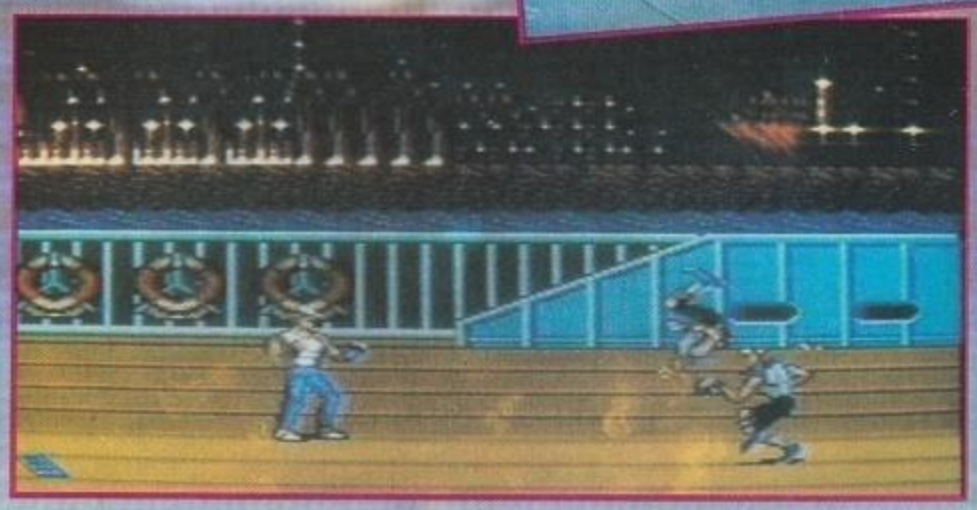
sorprendentemente vasto (soprattutto nei loro riguardi), e il fatto di portare un distintivo dà il potere di aprire il fuoco su chiunque non abbia un bell'aspetto e su coloro

I giocolieri! Che bello!



Ma dove salti, bel maschione, che sono qua

hanno avuto dei problemi con i loro superiori, corrotti e al soldo dei più potenti malavitosi della zona, ma ora le cose si sono sistemate. Il boss dei boss è stato eliminato, i poliziotti corrotti sono scappati e la centrale è tornata a essere il centro operativo di coloro che combattono per la giustizia. Questo è quanto è successo su Mega Drive. Ora i nostri eroi devo-



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OF

I gemelli campioni di kung fu sono pericolosi (non sempre, come vedete)

lone da basket ("Quando ero piccolo, a scuola c'era un bambino che giocava a basket che mi maltrattava. Si è trattato di legittima difesa." Blaze.)(E Adam? Non si difende mai, poverino? NdAlex). A questo punto, la soluzione era ormai inevitabile: volente o nolente, il loro capitano si trovò costretto a requisire le armi che avevano in dotazione, compreso il lanciafiamme, lo strizzapollici e un set completo di piccoli ordigni atomici.

Vabbé che è grosso e cattivo, ma le ginocchiate lì non sono da gentiluomini

aCosì va molto meglio e fa anche più male (almeno nel gioco)

Qui stanno facendo a fette il nostro Adam

Ora Adam, Axel e la loro compagna Blaze si trovano per la strada, con la violenza che sta tornando a turbare la quiete degli onesti cittadini, e senza nessuna arma. Dovranno fare fronte a bande di spietati delinquenti contando solo sulle proprie forze (con l'occasionale ausilio di qualche oggetto più o meno contundente rinvenuto per caso). Fortunatamente sono tutti campioni di almeno una decina di arti marziali, ma questo non rende le cose facili: sembra infatti che attualmente, per poter entrare in una qualsiasi banda, sia necessario picchiare più di Bruce Lee, e per i tutori dell'ordine si prospetta una giornata non certo tranquilla.

A voi l'onore e l'onere di guidare Adam, Axel e Blaze (uno alla volta) attraverso le turbolente strade cittadine, cercando di scoprire chi si trova dietro alla nuova esplosione di violenza che sta investendo il quartiere. Purtroppo di armi non se ne parla assolutamente, e dovrete arrangiarvi a colpi di uppercut, calcioni volanti e, se siete fortunati, con qualche occasionale chiave inglese.

Sulla meccanica del gioco non c'è in realtà molto da dire: si tratta del solito beat 'em up, con gli eroi gonfi di steroidi e i cattivi che arrivano in piccoli gruppetti (non sia mai che si accordino per attaccare in 150 per volta. Sarebbe troppo facile), con i bonus e le armi nascosti nelle solite cabine del telefono o sotto i barili di latta, e i mega picchiatori di fine livello, ma in fondo questo è esattamente quello che ci si aspetta da un beat 'em up. La realizzazione grafica è buona, sia dal punto di vista della definizione e dell'animazione degli sprite, che per quanto concerne i fondali (poco originali, ma di effetto). Le mosse non sono molte, a dire la verità (in fondo si parla del Master System), ma bastano per una serie di allegre scazzottate e sono facili da imparare. Niente da ridire anche a proposito della quantità e della varietà di livelli, sufficienti per parecchie ore di gioco. Un appunto negativo viene invece guadagnato dalla velocità: gli sprite principali tendono a muoversi con molta calma e la risposta ai comandi non è esattamente immediata, mentre gli avversari agiscono con una prontezza a dir poco frustrante. Si tratta fortunatamente di un inconveniente a cui si può facilmente sopperire con la necessaria esperienza, e che dopo le prime partite tende a passare in secondo piano.

Sul ponte pieno di buchi

Un buon titolo, sempre che non vi siate ancora stufati dei picchia-duro a scorrimento orizzontale!

Andrea Fattori

I PROTAGONISTI

Breve presentazione dei tre personaggi che vi sarà possibile impersonare:

ADAM HUNTER: 23enne ex poliziotto con l'hobby dei bonsai, Adam è un campione nella boxe. Picchia forte, salta molto ma è un po' lento.

AXEL STONE: di un anno più giovane di Adam è anche lui un ex piedipiatti. E' (manco a dirlo) un appassionato di videogame e un esperto di arti marziali. Picchia forte, salta poco ma è molto veloce.

BLAZE FIELDING: la più giovane ex poliziotta nel gruppo (ha solo 21 anni), si diletta a ballare la lambada e a proiettare gente in giro con tecniche di judo. Picchia "piano", però salta molto ed è molto veloce.

MASTER SYSTEM

GRAFICA + buoni fondali + buoni sprite	91
SONORO + buon uso delle capacità della macchina - ripetitiva	83
GIOCABILITÀ + poche mosse ma semplici - un po' lento	90
LONGEVITÀ + stimolante all'inizio - tende a stufare	89
SEGA	90

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Nintendo®

JVC
JVC Musical Industries Europe Ltd.

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

Official Nintendo Seal of Quality®

eroiche battaglie in una galassia molto lontana...

SUPER STAR WARS

uoi giocare su 14 diffe-enti livelli, volare in rima persona con 2 pparecchi diversi, vede-e gli sbalorditivi effetti ella 3-D. Puoi controllare differenti personaggi uke Skywalker, Han, olo, Chewbacca) e con ro vivere una splendida sperienza correndo, sal-ndo e combattendo attra-erso la galassia contro le rze del male e forme alie-e nuove, tutto corredato da ffetti speciali sbalorditivi e alla musica del film originale. assette originali Nintendo con istru-oni in italiano

Cynco

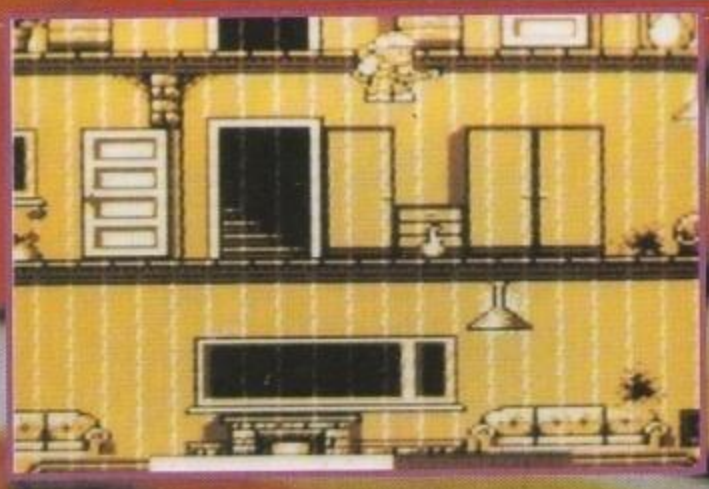
http://www.oldgamesitalia.net/ AX s.r.l. Milano - tel.: (02) 4815866 fax (02) 4814 http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

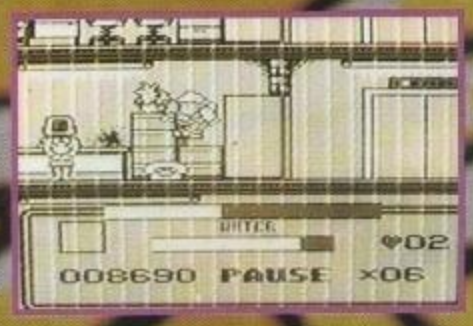
GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Con un nome così può essere solamente un picchiaduro tra vigili del fuoco...

FIRE FIGHTER



L'impavido salta da un piano all'altro

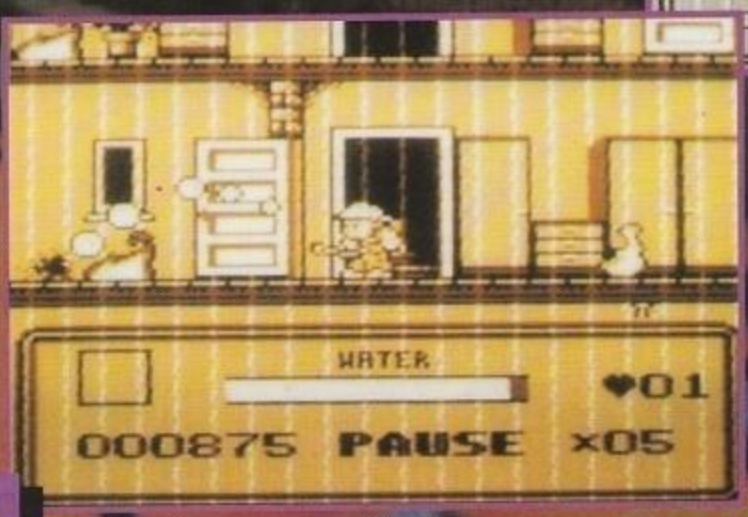


Evviva, saltiamo sopra i telefoni

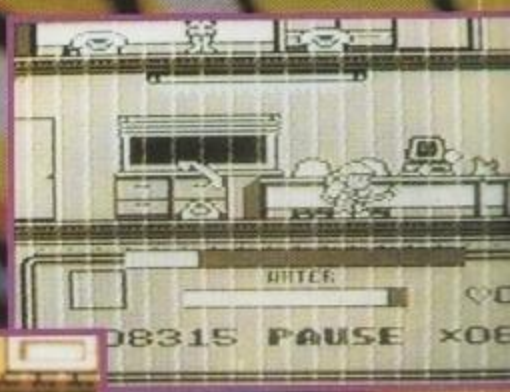
Driiiin, driiin... chi telefona in una casa in fiamme?

E invece no, anche se sarebbe stato davvero interessante vedere qualche pompiere azzuffarsi con tanto di autocisterna al seguito, dietro a un titolo come Fire Fighter non si nasconde altro che un platform game ambientato in un palazzo in preda alle fiamme. Eh già, se nella vita avete sempre desiderato essere Grisù, o al limite Pasquale Giacummo (noto comandante dei vigili del fuoco di un paesino accanto a Pineto Calabro), allora questo è proprio il giochillo che fa per voi. Essenzialmente, lo schema di gioco è strutturato alla "Elevator Action", e voi dovrete -manco a dirlo- impersonare un impavido pompiere armato solo di una pistola ad acqua modello Liquidator 100 (lo si deduce dal fatto che i "proiettili" sono a esaurimento, e potete ricaricare la vostra "arma" solamente grazie a un insieme di papparuoli dalla vaga forma di tanica, con tanto di goccione in mezzo: li trovate qua e là per i piani che compongono ogni singolo livello). Le fiamme che dovete debellare, comunque, non se ne restano lì impalate a farsi spegnere, ma animate da non si sa quale alito maligno, si divertono a spostarsi qua e là e ad accrescere il proprio volume, giusto per rendere la vita più difficile ai giocatori. Non mancano gli odiatissimi bambinetti grassocci da salvare (avrei preferito arrostirli, ma un gioco così ancora non è uscito), e l'azione può sembrare molto divertente. Può sembrare, perché dopo aver ammirato per un po' la grafica molto dettagliata del gioco, e aver sparacchiato bolle d'acqua da tutte le parti, subentra la noia tipica di ogni gioco ripetitivo. Amen, con tutto il software che c'è in giro per Game Boy, questo non è esattamente quello che si definisce un acquisto indispensabile, ma qualcuno di voi potrebbe trovarlo anche molto divertente. Auguri.

Paolone



Dovrei imparare ad annaffiare meglio



Eh, ma che fiammella piccola

GAME BOY	
GRAFICA + dettagliata - Funzionale	82
SONORO + Carino all'inizio - Noiosetto dopo un po'	72
GIOCABILITÀ + Difficoltà ben calibrata	80
LONGEVITÀ - Ripetitivo	74
MINDSCAPE	79

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BUBSY IN: INCONTRI ARTIGLIATI DEL PELOSO TIPO.

Piacere, BUBSY™. Sono un gatto supereroe, schierato in prima fila per difendere eroicamente la Terra dai Lanosi. Chi sono costoro? Semplice: dei brutti ceffi, decisi a impadronirsi di tutti i gomitoli di lana di cui il pianeta dispone, senza i quali i motori che alimentano la loro civiltà sono destinati ad arrestarsi per sempre! E il posto migliore per raccoglierne in abbondanza è proprio la Terra.

SOLO UNA CARTUCCIA A 16 BIT POTEVA CONTENERE LA MIA ESUBERANTE PERSONALITÀ INSIEME A .....

- UNA GRAFICA A DIR POCO SCONVOLGENTE
- 5 COLORATISSIMI MONDI DA ESPLORARE
- UN'INCREDIBILE VARIETÀ DI ESPRESSIONI E COMPORTAMENTI DIVERSI
- ESILARANTI DISCORSI DIGITALIZZATI (A PROPOSITO, SONO UNO DEI PRIMI PERSONAGGI PARLANTI DELLA STORIA DEI VIDEOGIOCHI!)
- ECCEZIONALI EFFETTI SONORI

TUTTA LA MIA VITA E' UN CARTONE ANIMATO

PER SEGA MEGA DRIVE

DISPONIBILE NEI MIGLIORI NEGOZI

BUBSY

IN: CLAWS ENCOUNTERS OF THE FURRED KIND

ACCOLADE™

LEADER DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Jimmy Connors
PRO TENNIS TOUR

91

GIOCATORI	4
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

Mai visto un tennis per Super Nes con tante opzioni! Sono davvero stupefatto! Avreste mai pensato di poter disputare una partita di tennis sulla sabbia o dopo un'abbondante nevicata?

Akira? Ma non era un cartone animato?

Eh sì, in Jimmy Connors PTT oltre ai tradizionali campi in erba, cemento, terra battuta e al coperto (praticamente in cemento) avrete anche la sabbia e il Polo Nord. Potrete scegliere se disputare un'amichevole, iniziare o continuare (mediante password) un torneo, allenarvi con diversi esperti e scegliere un controllo del giocatore semi automatico o totalmente manuale.
Io preferisco decisamente

Jimbo contro un signore tedesco...

Senza dubbio assortite, queste coppie

Super Tennis della Tonkin House, ma la mia è una personalis-

tatore fabbricato dalla Hudson, potrete persino giocare in quattro (leggasi Q U A T T R O) contemporaneamente, per un vero e proprio doppio all'ultimo sangue. Piuttosto intrigante, no?
I colpi ci sono tutti (topspin, pallonetto, tiro smorzato ecc.), la grafica è resa in maniera soddisfacentemente realistica, le opzioni sono numerosissime... e allora perché Super Tennis mi piace di più?
Beh, principalmente perché è più arcadeoso. Quest'ultima, ambigua parola racchiude al suo interno i concetti di maggiore immediatezza, facilità d'interazione, velocità dell'azione di gioco e quindi, volendo fare una summa, una maggiore giocabilità.
Intendiamoci, i logorroici patiti di questo famoso sport troveranno Jimmy Connors PTT una simulazione ineguagliabilmente gratificante, e non si pentiranno di avere speso i loro soldi. Ma quelli che, come me, sono soltanto dei superficiali e sporadicamente occasionali spettatori del tennis preferiranno la maggiormente limitata simulazione a vantaggio di uno spensierato, divertente e poco impegnativo arcade.
A voi il sapervi identificare in una di queste due categorie e regolarvi quindi di conseguenza. Passo e chiudo.

Piermarco Rosa.

Facciamo tutto da soli o ci facciamo aiutare dal computer?

SUPER NINTENDO

GRAFICA +realistica ed appropriata	89
SONORO +funzionale	85
GIOCABILITÀ +completo -poco immediato	91
LONGEVITÀ +esauriente sotto tutti gli aspetti	96
UBI SOFT	**91**

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GOLDEN A

IMPORT

92

GIOCATORI	1 - 2
LIVELLI	12
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	2

Andiam, andiam, andiamo a massacrar, tralalallalla tralalallalla lalla

Scusa, hai da accendere?

Diamole a questi pancioni!!!

Accidempoli raga! Golden Axe è arrivato al suo terzo episodio; ancora mi ricordo quando vidi il primo Golden Axe... Allora ero ancora un bambinetto a forma di rametto storto (ora invece sono un ragazzetto a forma di ramone storto), stavo tornando dalle rotaie del tram, il cui passaggio mi aveva appena trasformato cinquanta lire in duecento (ora purtroppo i coin op vanno tutti con cinquecento lire), e mi stavo recando nel mio bar preferito (quelli in cui ci sono gli zarri che ti chiedono se c'hai moneta) per vedere se c'era qualche bel giochicchio, entrai, e in effetti notai che il coin op presente era diverso dall'ultima volta; mi avvicinai trepidante e notai che lo scopo di quel gioco era di fare a botte.

Mi piacque all'istante (cos'è, ti eri stufato degli zarri? NdAlex).
Inserii la bislunga moneta che stranamente mi diede il credito al primo colpo; cominciai a sudare, e restai circa mezz'ora imbeotito perché ero indeciso quale personaggio scegliere; alla fine optai per il vecchio nano, perché mi ero lasciato influenzare dall'aspetto dei tizi che stavano giocando a briscola vicino a me.
Il gioco mi appassionò in maniera esagerata, tanto che lo finii in pochi giorni (aiutato soprattutto da una scarsa difficoltà del gioco stesso).
Dall'uscita di quel coin op (che ancora oggi è considerato una pietra miliare della videoludica), sono state fatte innumerevoli conversioni; dall'Amiga al 64, dal Master System al Mega Drive; ed è senz'altro quest'ultima console che ha accolto con maggiore interesse Golden Axe (probabilmente perché è stata la versione meglio riuscita), facendone addirittura un seguito apposta per la succitata macchina (secondo me peggiore rispetto al primo).
E ora siamo arrivati al terzo episodio della saga (o della Sega... bella battuta, eh?), qui le cose sono nettamente cambiate; il vecchio nano è stato soppresso, probabilmente rinchiuso in una casa di cura perché beccato a far roteare un'ascia in mezzo alla strada; sono invece rimasti gli altri due personaggi, e cioè il bell'omone, tanto grosso e tanto figo, ma che prende sempre le mazzate da tutti, e la bella signorina; del resto una presenza femminile ormai non manca in nessun picchiaduro che si rispetti.
In aggiunta a questi due e per compensare la scomparsa del vecchio, sono però stati aggiunti due nuovi personaggi: il primo è il fratello di Blanka scappato da un

Ecco il fratellone di Blanka e il gattone, i due nuovi arrivati, in azione

lalla lalla lallaa!!!

Non vale, questi hanno quattro braccia

Uno dei bivi che rendono più interessante il gioco

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AXE III

Ma cos'è, una lucertola cattiva con le gambe?

circo, e il secondo è una sorta di pantera molto veloce ed efficace nei combattimenti; secondo me, il più cattivo fra i quattro è il panterone, è infatti dotato di una quantità di mosse che fanno troppo male, è indubbiamente veloce e in un certo senso è molto più bello da vedere degli altri.
Per quanto riguarda appunto le mosse dei personaggi, ce ne sono veramente un bordello: si va dalle solite prese, ai calci combinati, alle mosse speciali, e tante altre; ma è meglio che lo scopriate voi come farle, è più divertente.
Gli stage sono tantissimi, e in più in quest'ultima realizzazione sono stati inseriti dei bivi, che vi capiterà saltuariamente di incontrare, i quali vi porteranno ad una diversificazione del gioco molto atipica e divertente; di certo con questo sistema non può che giovarci la longevità; è doveroso aggiungere che è presente anche un'opzione per giocare uno contro uno (in questa fase è possibile anche utilizzare un aquila troppo cattiva).

Lo schema di gioco è bene o male rimasto invariato rispetto alle due precedenti versioni, dovrete quindi andare avanti prendendo a mazzate tutti coloro che vi vogliono male (che in compenso sono nettamente più vari), avrete a disposizione le "magic bomb", che caratterizzavano i primi due Golden Axe e che non potevano mancare nel terzo, senza contare che in questo terzo episodio, sommando le singole bombe di ogni personaggio, si può utilizzare una mega bomba distruttiva al massimo; non potevano mancare neanche gli animaloni da domare, questa volta, però, sono molto più maneggevoli e cattivi.
Graficamente è molto bello: immagini molto nitide (niente a che fare con Golden Axe II); parallasse fluidissimo; sprite di medie dimensioni, ma definiti egregiamente e colori molto d'atmosfera. Le animazioni dei vari sprite che intervengono durante il gioco sono molto curate, in particolar modo i quattro sprite principali.
La parte sonora fa entrare molto bene il giocatore nell'ambientazione, i quali vi porteranno ad una diversificazione del gioco molto atipica e divertente; di certo con questo sistema non può che giovarci la longevità; è doveroso aggiungere che è presente anche un'opzione per giocare uno contro uno (in questa fase è possibile anche utilizzare un aquila troppo cattiva).

Ma sì, facciamoci male anche sulle navi...

Quattro contro uno non vi sembra un po' troppo?

Lo schema di gioco è tipicamente fantasy a cui si ispira il titolo, e comunque tutta la serie; una nota particolare va ai lamenti che fanno i nemici prima di morire, molto d'effetto, ve lo garantisco.
Ed eccoci arrivati alla giocabilità; bisogna innanzitutto dire che tre livelli di difficoltà contribuiscono non poco ad aumentare la longevità di GAIII, in più, se a questi aggiungiamo una serie di percorsi differenziati tramite bivi nel percorso e una difficoltà di gioco molto ben calibrata e comunque nel complesso abbastanza impegnativa, possiamo tranquillamente dire che, considerato tutto, si mette alla pari del primo GA che, ve lo garantisco io, non è poco. Secondo me è un gioco il cui acquisto va preso seriamente in considerazione.

Quando mi rialzo se ne accorgono!

Chissà di che animale hanno usato le costole per fare il carro

Raffaele Sogni

MEGA DRIVE

GRAFICA +Ben definita +Molto varia	91
SONORO +D'atmosfera +Buoni effetti sonori	89
GIOCABILITÀ +Più longevo dei primi due +Difficoltà ben calibrata	93
LONGEVITÀ +Più longevo dei primi due +I bivi sono una gran bella cosa	89
SEGA	92

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SPECIALE RIVENDITORI!

La società ASTRA s.r.l. inizia la distribuzione capillare in tutta Italia di:

MEGA DRIVE SEGA · MEGA DRIVE · SUPER NINTENDO · GAME BOY · GAME GEAR · TURBO DUO · PC Engine · GENESIS

ASTRA S.r.l. - CONSOLE - VIDEOGAMES - ACCESSORI - HARDWARE & SOFTWARE DISTRIBUTION -

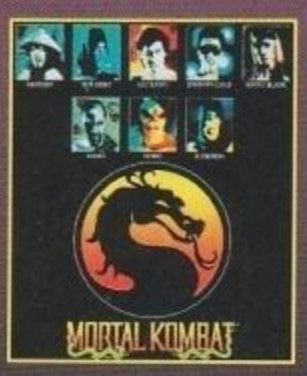
Importazione diretta di giochi, accessori, console delle migliori marche

U.S.A. - JAPAN - EUROPA - HONG KONG

GRATIS

UN SOGGIORNO PER 2 PERSONE
DI 12 GIORNI NELL'AFFASCINANTE
ORIENTE:
BANGKOK - PUKET - SINGAPORE
IN HOTEL DI 1ª CAT. EXTRA LUSSO
PER TUTTI I RIVENDITORI
CON ORDINE DI L. 3.000.000

i migliori titoli in anteprima mondiale a prezzi imbattibili



ASSISTENZA QUALIFICATA - GARANZIA DEI PRODOTTI - ISTRUZIONI IN ITALIANO SU GRAN PARTE DEI TITOLI SEGA
CONSEGNA IN 72 ORE IN TUTTA ITALIA DELLA MERCE GIACENTE IN MAGAZZINO - CONSEGNA IN 7 GIORNI SU PRENOTAZIONE
SI RICERCANO AGENTI PER ZONE LIBERE

74 Roma - Tel. 76901272/3 -

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PROPOSTE GRAFICHE (06) 783.444.17

I MARCHI SOPRA ILLUSTRATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

http://www.oldgamesitalia.net/

Yeeeee! Massacra la chitarra! Pompa l'amplificatore al massimo, infierisci sulla batteria...

THRASH RALLY

E adesso voglio vedere come prendi la curva

Il camion non è molto maneggevole...

Uhm, no, probabilmente non è quella la thrash al quale si riferisce. in effetti, non c'è niente di musicale in questo bel giochino dell'Alpha Denshi (e nemmeno nel genere preferito da quell'incolto di Dave, che il mese scorso si è lanciato in una polemica priva di fondamento sulla musica, ma lasciamo perdere. Ciao Dave! Visto che ti ho fregato una bella recensione?). Ok, men, down to businness. Thrash Rally è probabilmente (non voglio sbilanciarmi) un gioco basato sull'"emozione ed eccitamento del fantastico mondo dei rally" e balle varie. E' possibile partecipare alla Parigi-Dakar, al rally di Montecarlo, del Kenia, d'Inghilterra, dei Mille Laghi, dell'Acropoli e... beh, cavolo, l'ultimo non me lo ricordo e non riesco a trovare le istruzioni. Comunque, TR è un giochino di guida semplice-semplice, visualizzato dall'alto con scroll multidirezionale e percorsi semi-rettilinei, nel senso che comunque si curvi si tende sempre ad andare verso l'alto un po' come i vari F1 Circus per PC Engine e SNES. Le difficoltà sono costituite in parte dalla conformazione dei tracciati discretamente tortuosi (e vorrei ben vedere, dov'è altrimenti il divertimento?) e in parte dagli altri veicoli concorrenti che ignorano completamente le vostre manovre e comunque si piazzano sopra il vostro cofano. I vari tracciati sono suddivisi in "checkpoint" dai limiti di tempo strettissimi, se non si riesce a passare tanti saluti e torna pure a casa.

Eccoci all'ennesima partenza

Che c'è da dire d'altro? Ah, quel crudelone di Alex che mi ha lasciato una sola paginetta (tutte balle, non mi va di scrivere troppo... mi divertirò' con Street Fighter II Turbo...)... Vediamo un po'... Ci sono due modalità di gioco: è possibile partecipare al mondiale facendosi i sei rally di cui sopra in fila (Kenya, Montecarlo ecc...) o prendere parte alla massacrante Parigi Dakar, divisa in sei lunghe tappe e scegliendo tra le quattro (sei?) macchine standard con caratteristiche come accelerazione e resistenza che variano e tra tre veicoli appositi come la moto, il camion e la Dune Buggy.
Visto che lo spazio a mia disposizione sta finendo vedrò di dirvi che ne penso di questo gioco: mi è sempre piaciuto un casino quando ci mettevo dentro le monete, ma appena ci ho messo su le mani in forma di cartuccia ho cambiato idea. I sei rally sono difficili, ma si superano in fretta: è un po' come un gradino molto alto, fai fatica a salire ma non ci metti molto. La Parigi Dakar è un po' più divertente, ma finirla tre volte di fila uccide qualsiasi prospettiva di longevità. In definitiva? E' molto bellino da vedere, e alle prime partite entusiasma parecchio, ma non dura molto. Ed è un gran peccato... Compratevi un SNES e SFII Turbo, se volete un gioco che duri per tutta la vita.

Marco Auletta

Le curve vi vengono annunciate...

Gli spettatori impassibili e senza paura

PIERMARCO

Thrash Rally è un gioco datato e non lo nasconde. Alcuni bug, come la sovrapposizione tra gli sprite delle auto o i pezzi di fondale che spariscono magicamente, risultano fastidiosi, ma non rovinano comunque del tutto il feeling del gioco, che resta alquanto intrigante. In realtà la varietà non è alta quanto potrebbe sembrare dalla lista dei veicoli a disposizione e questo a causa di un numero modesto di percorsi.
Come gioco di corse non c'è, al momento, niente di meglio su Neo Geo, per cui, se vi piace incommensurabilmente il genere, non abbiate dubbi.
A meno che non decidiate di aspettare, come me, qualcosa di meglio. Passo e chiudo.

NEO GEO

GRAFICA +Molto curata	91
SONORO +Adeguato	80
GIOCABILITÀ -Troppo difficile -Troppo facile	78
LONGEVITÀ -Finito in un pomeriggio...	75
ALPHA DENSHI	**79**

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Via Guidotti,
40/b
Bologna

GET READY!

NUOVI NUMERI
☎ 051/435499
☎ 051/435537

VENDITA AL DETTAGLIO E PER CORRISPONDENZA

MEGA DRIVE

Alien 3
Amazing Tennis
Arcuss Odyssey
Barts Nightmare (Europeo)
Batman Return
Batman Revenge of The Joker
Battle Mania
Battletoads
Bubsy
Bulls vs Blazer
Cool Spot (Europeo)
Deadly Moves (Power Athlete)
Desert Strike
Dinosaurs For Hire
Double Dragon 3
Ecco The Dolphin
El Viento
Ex - Mutants
F15 Strike Eagle 2
Fatal Fury (Europeo)
Flashback (Europeo)
Galahad
Gods
Humans
James Bond 007
Jungle Strike (Europeo)
King Of Monster
Megalomania (Europeo)
Mickey & Donald - World of Illusion
Midnight Resistance
Mortal Combat
NHL Hockey 93
Ninja Turtles (Europeo)
Out Of This World
Power Monger
Risky Woods
Road Rush 2
Rocket Knight Adventure (Europeo)
Rolling Thunder 2
Rolling Thunder 3
Rolo To The Rescue
Shining Force (Europeo)
Shinobi 3
Side Pocket
Sonic 2
Speedball 2 (Europeo)
Splatter House 3
Street Fighter 2
Street of Rage
Street of Rage 2 (Europeo)
Strider 2 (Europeo)
Sunset Rider (Europeo)
Super Off Road
Super Kick Off
Superman (Europeo)
T2 Judgment Day
Tazmania
The Terminator
Thunder Force 4 (Europeo)
Tiny Toons (Europeo)
Usa Team Basketball
X-Men
Zombies Ate My Neighbros

SUPER NINTENDO Famicom

Alien 3
Axelay
Bart's Nightmare
Batman Return
Blues Brother
Bram Stoker's Dracula
Bubsy
B.O.B.
Castelvania
Chuck Rock
Cosmo Gang The Puzzle
Cosmo Gang The Video
Cybernator
Death Valley Rally
F1 Circus Limited
Fatal Fury
Fatal Fury 2
Final Fight 2
Final Fantasy 2
Final Fantasy Mistic Quest
Flying Hero
Harley's Humongous Adventure
Human Grand Prix
Jaki Crush
Jimmy Connors Tennis
Joe & Mac
Joe & Mac 2
King of Rally
Lost Vikings
Magic Sword
Mario is Missing
Mickey Mouse Magical Quest
Mortal Combat
Out of This World
Parodius
Pocky & Rocky (Kiki Kiki Kai)
Pop'n Twin Bee
Power Athlete
Prince of Persia
Pro Quarterback
Pugslay's S. Hunt (Addams Family 2)
Return Of Double Dragon
Rock'n Roll Racing
Run Saber
Rushing Beat 2
Spiderman & X Man
Star Fox (Starwing)
Street Fighter 2 Turbo
Super Battletoads
Super Bittukuroman
Super Contra Spirits
Super Ghouls' n Ghost
Super James Pond
Super Mario Collection
Super Mario Kart
Super Ninja Boy
Super Star Wars
Super Turricane
Super Volleyball 2
Tazmania
Tecmo NBA Basketball
Teenagers Mutant Ninja Turtles 4
The Combatribes
Tom & Jerry
Top Racer
Toys
Tuff & Nuff
Wolfchild
World Heroes
WWF 2 Royal Rumble
Yoshi's Cookie
Zelda 3

GAME GEAR

Alien 3
Batman Return
Chakan
Donald Duck
Double Dragon
Fantasy Zone
Humans
Incredible Crash Dummie
Indiana Jones And Last Crusade
Leaderboard Golf
Lemmings
Mickey Mouse - Land Of Illusion
Pac - Man
Predator 2
Prince of Persia
Rc Grand Prix
Senna Monaco GP 2
Sonic 2
Spiderman
Spiderman of Return Sinister 6
Street of Rage (Bareknuckle)
Super Kick Off
Super of Road
Talespin
Tazmania
The Simpson
The Terminator
Wonderboy

MEGA CD

Batman Return
Bram Stoker's Dracula
Ecco The Dolphin
Final Fight
Jaguar
Kriss Kross
Monkey Island
Rise Of The Dragon
Road Riot
The Terminator

DISPONIBILI GIOCHI PER GAME BOY AMIGA E PC

SOLO ED ESCLUSIVAMENTE PRODOTTI ORIGINALI

Per ragioni di spazio non possiamo elencare tutta la merce disponibile.

GET READY!
di Andrea Geraci

Vendite per corrispondenza:
Tel. 051 / 435499 - 435537

Orario di apertura:
dalle 11 alle 19 Continuato
Dal Lunedì al Sabato

Condizioni di vendita:

Tutti i prezzi sono comprensivi di IVA.

Spedizioni a mezzo posta.

Massimo rispetto dei tempi di consegna concordati.

Tutti i marchi citati sono di esclusiva proprietà delle singole case produttrici.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LIT. 57.000

LIT. 57.000

LIT. 57.000

LIT. 57.000

LIT. 57.000

LIT. 57.000

LIT. 57.000

LIT. 59.000

LIT. 63.000

LIT. 63.000

LIT. 57.000

LIT. 57.000

LIT. 57.000

LIT. 59.000

LIT. 62.000

LIT. 57.000

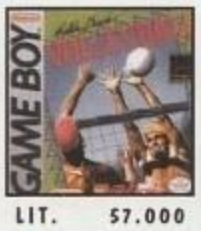
LIT. 49.000

LIT. 57.000

LIT. 49.000

LIT. 54.000

LIT. 59.000



LIT. 57.000

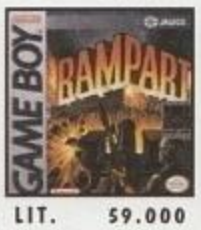
LIT. 63.000

LIT. 57.000

LIT. 56.000

LIT. 54.000

LIT. 57.000



LIT. 59.000

LIT. 57.000

LIT. 57.000

LIT. 59.000

LIT. 63.000

LIT. 59.000

LIT. 58.000

LIT. 57.000

LIT. 57.000

LIT. 57.000

LIT. 57.000

LIT. 46.000

LIT. 57.000

LIT. 45.000

LIT. 59.000

LIT. 56.000

LIT. 64.000

LIT. 57.000

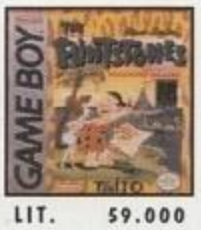
LIT. 59.000

LIT. 52.000

LIT. 59.000

LIT. 64.000

LIT. 64.000



LIT. 59.000

Nessuno ha mai pensato a dire almeno GRAZIE a tutti
Voi lettori.....beh NOI ci abbiamo pensato!!

GRAZIE A TUTTI!!!

FAVOLOSO

LIT. 19.000

GAMEBOY + TETRIS.....LIT. 144.000

LIT. 9.000

GAMEBOY CORE SYSTEM.L.107.000

LIT. 24.000

HYPERBOY...LIT. 93.000

LIT. 27.000

LIT. 14.000

LIT. 14.000

LIT. 87.000

LIT. 19.000

LIT. 13.000

LIT. 28.000

LIT. 55.000

LIT. 72.000

LIT. 17.000

LIT. 39.000

LIT. 22.000

LIT. 38.000

LIT. 18.000

OPERAZIONE PRESENTA UN AMICO

A TUTTI I CLIENTI CHE OFFRIRANNO L'OPPORTUNITA' AD UN AMICO DI EFFETTUARE UN ACQUISTO PRESSO DI NOI VERRA' INVIATA IN **OMAGGIO** UNA CARTUCCIA GIOCO.....E ALL'AMICO **10% DI SCONTO!!!**

OLTRE 3000 ARTICOLI PER LA TUA CONSOLE SEMPRE DISPONIBILI

VIA VELA 12/2 40138 BOLOGNA **ORDINA IMMEDIATAMENTE!!!!**

APERTO TUTTI I GIORNI DALLE 9:00 ALLE 19:30 Continuato

TELEFONO 051-343.504 (10 Linee r.a.) FAX 051-344.906

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

STREET FIGHTER II TURBO

IMPORT

GIOCATORI	1 - 2
LIVELLI	12
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	8

Il giovane guerriero giapponese restava in ginocchio, stanco e dolorante, a un angolo della ristretta arena circondata dalla rete. Dietro la recinzione, il pubblico urlava senza sosta ma Ryu li ignorava completamente: il rombo del sangue era tutto quello che esisteva nelle sue orecchie, e tutta la sua concentrazione era per il longilineo spagnolo armato d'artiglio che lo guardava impenetrabile dall'altra estremità del piccolo spiazzo. Ryu ansimò, raccogliendo le sue ultime forze per il colpo decisivo e si alzò in piedi. Balrog lanciò via la maschera e saltò in avanti, nello stesso momento in cui Ryu scatenava la potenza del Pugno del Drago.

Peccato che Ryu fosse in parata

Street Fighter II su SNES è ormai un'istituzione, qui in ufficio: i vari "gironi" (esce chi perde) non si contano più, i gridi di guerra squarciano l'atmosfera placida e serena, le affermazioni del tipo "hai finito di vivere" e "ora vedrai la luce" (di solito pronunciate prima di una sconfitta) ormai sono scolpite nel muro e ognuno ha ormai trovato il "suo" personaggio, con il quale si sente capace di sconfiggere chiunque... Il sottoscritto, per esempio, tifa per Ryu, Raffaele si è impadronito di Guile, Luca di Blanka (ma le piglia quasi sempre, ormai), Shin usa Ken e così via.
Quest'interessantissima introduzione è stata scritta per permettervi di capire a che livello SFII ha contagiato tutti noi: in qualche occasione arriviamo a superare il centinaio di partite giornaliere, mentre una sfida "normale" di solito si articola sulle dieci-quindici partite. Ovviamente non lo facciamo tutti i giorni - altrimenti come faremmo con le riviste - e non siamo più esaltati come i primissimi giorni, ma continuiamo imperterriti a farci almeno una bella sessione alla settimana.
Ci sono comunque degli elementi che costituiscono il classico sassolino nella scarpa: quelli tecnici, tipo l'effetto cinemascope (le bande nere in alto e in basso) particolarmente pronunciato e una generale lentezza, e quelli relativi al gioco vero e proprio, tipo l'impossibilità di usare i quattro "boss", particolare che ci ha continuato a perseguitare per una decina di mesi grazie a false notizie di cheat-mode per attivare la Champion Edition e così via.
Ma ora, ed è il caso di dirlo, ab-

Vi piace di più: a) la nuova mossa di Honda b) le nuove mutandine di Sagat

Nella migliore tradizione da poster di film di arti marziali: Vega e Guile

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ANCORA!

Che cosa vien da dire dopo aver finito in tutte le salse una qualsiasi versione di Street Fighter II? E' semplice: ancora! E la Capcom sta a guardare? No, a sentire. E' prevista infatti per fine anno l'ultimissima puntata della saga interminabile: si chiamerà Super Street Fighter II e avrà ben quattro personaggi extra: Cammy, una specie di "donna militare" con un colpo tipo l'uppercut di Ryu, Dee Jay, una specie di kickboxer ballerino, Fay Ron (un tipo alla Bruce Lee) e T. Hawk, un wrestler indiano molto cattivo. E si preannunciano nuove mosse per tutti... Stay tuned!

Il capolavoro di MA: la foto di Guile MENTRE LANCIA un Sonic Boom

biamo visto la luce! La Capcom è finalmente giunta al capitolo decisivo della telenovela "SF a casa tua": dopo l'inatteso SFII CE per PC Engine e prima di quello per Megadrive (che figure...), ecco in tutta la sua maestosità Street Fighter II Turbo per SNES, conversione dell'omonimo e ultrapiratato coin op.

Ecco la nuova e benvenuta fireball di Chun Li

I raggi X sono roba sorpassata: Honda l'ha scoperto di recente...

E vieni! Quasi tutto quello che si poteva fare per portare più in alto il gioco più famoso del mondo è stato fatto: la velocità è a dir poco supersonica, si possono usare i quattro "cattivi", ci sono le nuovissime mosse della versione Turbo, c'è un bonus game in più... La mente vacilla, ma andiamo con ordine...

Allora: innanzitutto, è possibile scegliere dal menu principale se giocare alla versione Turbo o Normal (che è poi la CE). Scegliendo la prima opzione, è possibile regolare la velocità con quattro settaggi, che vanno da "più veloce di SFII" a "più veloce della luce" (specialmente su macchine NTSC). Il secondo passo è la selezione dei personaggi: qui cominciamo a notare una maggior cura nei ritratti dei personaggi (in particolare Ryu e Guile) e i nuovi colori, ovvero Ryu azzurrino confetto, Chun-Li grigia chiara, Guile blu, Vega bianco e rosso. E subito dopo... Macello! Come vi ho anticipato, la velocità è incredibile, ma non è tutto: i protagonisti sono stati leggermente ridisegnati, e alcuni frame ora sono molto più credibili. I fondali sono più curati e comunque trasformati in quelli della versione CE (Il tramonto del quadro di Ken è un esempio), il SNES ora si occupa di dirvi il nome del paese, "you lose" o "you win", ogni tanto fa esultare la folla... ma si dimentica di cambiare velocità ai nomi delle mosse (problemi di memo-

Ecco Ken che salva Sagat da una brutta caduta, piazzandocisi sotto

PIERMARCO

L'anno scorso, proprio nel numero di settembre, vedeva la luce la recensione di Street Fighter II per Super Famicom. Era indubbiamente lo stato dell'arte: nel periodo in questione non esistevano beat 'em up migliori su console o in sala (neanche Fatal Fury poteva paragonarglisi) e così si beccò un bel 99 (anche perché, ai tempi, 16 mega erano il max di memoria mai prodotto su una cartuccia del 16 bit Nintendo). Ora, a dodici mesi di distanza, la Capcom sforna questa versione... Il pregio è che è indubbiamente migliorata rispetto a quella precedente (più veloce, più animazioni, tutti i personaggi); il difetto è che resta pur sempre Street Fighter II. E quanti di quelli che possiedono già la cartuccia della prima versione, spenderanno una bella cifretta per aggiudicarsi questa Turbo Edition? Il gioco vale la candela? Il prezzo vale la cartuccia?

Brava, Capcom; ma la prossima volta cerca di programmare qualcosa di davvero originale, così non saremo assaliti dai dubbi e dai dilemmi. Passo e chiudo.

In fondo in fondo siamo tutti dei bambini: i due Balrog che fanno le capriole

ALEX

E' decisamente molto bello, più veloce, con più mosse, più personaggi (ok, si possono controllare più personaggi, il numero rimane invariato), funziona pure il vecchio cheat mode, ma in questa versione toglie qualcosa, invece di aggiungerla... Ha un solo difetto: non riesco a picchiare chi mi pare e piace come faccio in realtà.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

STREET FIGHTER II TURBO

RYU

Come in CE, ovvero più forte e lento uguale. L'unica nuova mossa è costituita dall'Hurricane Kick a mezz'aria... Utile ai momenti giusti. Secondo la Capcom, per la cronaca, è il personaggio migliore. Il vestito da prima comunione color azzurro fa ridere.

HONDA

Il lottatorone di sumo è più veloce, ha una difesa migliore, un gonnellino giallorosso, dei tatuaggi verdi e vanta una nuova e assai poco temibile sederata volante (giù più su e calcio). Che bello, eh? Per fortuna è piuttosto forte.

BLANKA

Da verde coi capelli rossi a giallo con i capelli blu... Bel salto! Blanka è più temibile che mai (il computer ora lo usa in maniera migliore) e ha una nuova mossa molto interessante, la "pallina" verso l'alto (giù, su e calcio).

GUILE

La novità più apprezzabile è senz'altro la sua nuova tuta mimetica blu. Per il resto, sembra immutato rispetto alla Champion Edition, stessa capriola laterale volante, stessa ginocchiata...

KEN

Più veloce e incazzoso che mai... Il triplo Dragon Punch è rimasto tale, e il calcio rotante è uguale a Ryu, ovvero eseguibile a mezz'aria. La nemesi di Vega... In un simpatico completino blu tendente al viola.

CHUN LI

La cinesina di bianco vestita sfoggia la novità più strombazzata della versione Turbo, ovvero una simpatica palla di fuoco ottenibile con indietro, indietro/basso, basso, basso/avanti, avanti e pugno. Per il resto, è più efficace che mai grazie ala raffica molto più rapida a entrare in azione.

ZANGIEF

L'enorme wrestler dai nuovi mutandoni e cicatrici azzurre ha una sola mossa nuova, e per di più neanche tanto tale: l'infame Spinning Clothesline se eseguita con i calci risulta più rapida... E poi ci si meraviglia della fine che ha fatto l'Unione Sovietica.

DHALSIM

La nuovissima mossa dell'indiano vestito di bianco e con i tatuaggi blu ha scatenato abbastanza imprecazioni da far cascare tutto l'intonaco dal muro. Si tele-trasporta, il b******o! Fate un bel avanti, basso e basso/avanti più i tre pugni o i tre calci per imitare Nightcrawler...

M. BISON

Che puzzone! Probabilmente il personaggio più inutile. Chi lo vuole? L'unica novità è costituita dalla maglietta arancione. Ma per favore...

BALROG

Anche l'ispanico non ha mosse nuove: in effetti è già abbastanza forte per i fatti suoi, ma la nuova tutina gialla/verde/nera ce la potevano risparmiare...

SAGAT

Solito discorso... Niente mosse, un bel paio di pantaloncini bianchi e tanti saluti. Pero' il disegno è bellino, non trovate?

VEGA

Indovinate? Nessuna mossa nuova. La divisa è bianca con le finiture metalliche rosse, ma è la stessa cosa. Ed è sempre il solito fessacchiottone...

http://www.oldgamesitalia.net/

CON

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ria, penso) e suona le stesse colonne sonore della vecchia versione. I quadri bonus presenti ora sono tre, ovvero il fracassamento della berlina, la demolizione del muro (non presente in sala giochi) e la distruzione dei barili. Continua a mancare il quadro dei bidoni infiammati...

Vega è spaventato dalle boccacce di Blanka

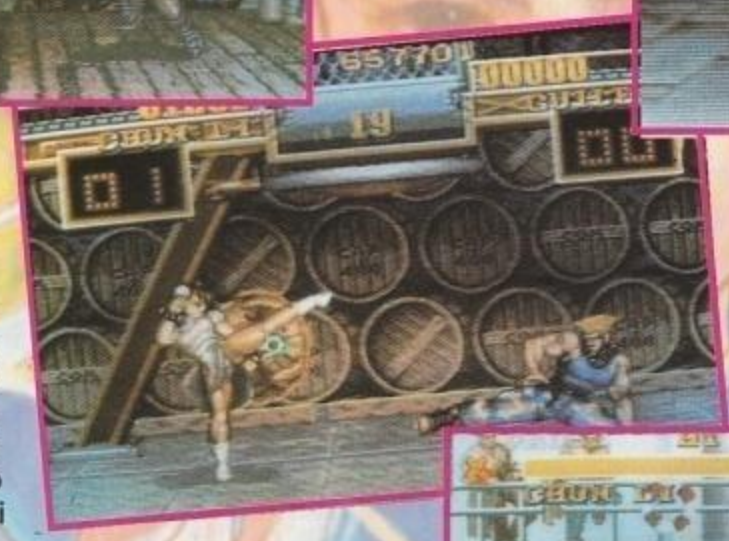
A livello di intelligenza artificiale, il SNES ora è un po' meno tordo: il livello 0 (qui 1) è come sempre quasi inutile, mentre il livello 7 (qui 8) è una bella sfida per tutti. Infine, i finali del gioco: sono gli stessi sia per la versione

scuola di pensiero "niente lava meglio del stritfaiter", che è solita rifiutare i vari Fatal Fury, Power Athlete, Golden Fighter e così via. E' naturale quindi il mio entusiasmo per questa nuova cartuccia, più forte, più veloce, lo possiamo ricostruire... SFII Turbo è uno di quei giochi che durano in eterno (almeno fino alla prossima versione di SFII... leggetevi il box, và), che stimolano la competitività, che attirano le folle, che servono a divertirsi in massa... Quand'è che Eco scriverà la "fenomenologia

Vega che arrostisce Balrog

di SFII"? Il valore tecnico di questa cartuccia è evidente e non c'è bisogno di dilungarsi eccessivamente su quanto siano dei

Lo stage bonus coi barili che cadono



Non vorrei essere nei pantaloncini del vecchio Dhalsim in questo momento

Normal sia per quella Turbo, con grande disappunto del sottoscritto che se li è visti tutti sull'Engine e cercava qualcosa di nuovo (non ho mai visto il coin op Turbo, ma avevo sentito parlare di un cambio di "scenette"). Le grandi protagoniste naturalmente sono le mosse, ma per quelle vi lascio al veloce lowdown sparso per queste quattro pagine, anche perché... E' l'ora del commento! Dato che è bene o male un anno che spargo la voce, probabilmente tutti quanti saprete bene che il sottoscritto appartiene alla

fighi i programmatori, e il valore giocoso comprovato... E allora? E allora,

Il buon Ken sembra soffrire di un'improvvisa acidità di stomaco

BDM

Dopo l'eclatante Street Fighter II "normale" che ci ha tenuti attaccati al monitor del SNES per un anno ecco che la Capcom se ne salta fuori con questo. Se devo dire la verità penso che questo nuovo Street Fighter ci terrà attaccati al video ancora più di quanto abbia già fatto il primo. Obiettivamente di difetti non ce ne sono: grafica, sonoro e giocabilità sono le medesime, ma il tutto risulta molto più accattivante grazie alle nuove mosse, la possibilità di utilizzare anche i 4 boss etc.
Non dovete assolutamente perdervelo, giochi così non se ne vedono... da circa un anno!!!

qualcuno potrebbe obiettare che forse potrebbe non valerne la pena, che se uno SFII ce l'ha già ci deve pensare un po' su. Da bravo estremista esaltato, invece, vi posso assicurare che si tratta di un gioco fondamentale per tutti quelli che amano i giochi

VERI, longevi, giocabili e divertenti - e Turbo eccelle in tutte e tre le categorie. Io dimostra il fatto che un intero ufficio avvezzo a ogni genere di mirabilia tecnologica si è immediatamente fiondato sui joypad ed è riuscito a fare un buon duecento partite in una giornata e mezzo di gioco. Street Fighter II Turbo rappresenta un sostanziale passo avanti rispetto a tutti i picchiaduro fino ad ora visti su qualsiasi console - e sottolineo tutti e qualsiasi. Avete forse il coraggio di farvelo sfuggire?...

MA

Sembra che per Sagat le cose stiano per prendere una brutta piega

SUPER FAMICOM

GRAFICA +Sprite impareggiabili +Fondali curatissimi	93
SONORO +Effetti migliorati +Un sacco di parlato	92
GIOCABILITA' +Intuitivo e naturale +Tremendamente ben congegnato	99
LONGEVITA' +In due è il massimo +virtualmente eterno	99
CAPCOM	99

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Megadrive

Aleste	49.000
Alisia Dragon	69.000
Alien Storm	49.000
Bad O Men	49.000
Bare Knuckle	49.000
Bare Knuckle II	109.000
Barts Vs. Space Mutant	59.000
Batman	49.000
Batman Ret.	79.000
Battle Toads	94.000
Cadash	59.000
California Games	59.000
Chase HQ	69.000
Ciber Police	49.000
Death Duel	79.000
Dick Tracy	49.000
Donald Duck	49.000
Ecco the Dolphine	89.000
Fantasy Soldier	49.000
Fantasy Star III	49.000
Fatal Fury	119.000
Fire Mustang	49.000
G-Loc	89.000
Gain Ground	49.000
Ghost'n'Ghouls	54.000
Gods	79.000
Golden Axe	49.000
Golden Axe II	49.000
Holyfield Boxing	79.000
Jewel Master	49.000
J.Montana Football II	49.000
Ju Ju Monkey Adventure	49.000
Kick Boxing	99.000
Kid Chameleon	49.000
La Sirenetta	69.000
Landstalker	99.000
Mario Lemieux Hockey	52.000
Mazin Saga	92.000
Metal Feng	99.000
Mickey Mouse	49.000
Mickey & Donald	89.000
Ninja Turtles	79.000
Northen Ken III	49.000
Olimpic Gold Barcelona92	54.000
Outrun 2019	99.000
Power Athlete	99.000
Raimbow Island	49.000
Rampart	99.000
Rolling Thunder	49.000
Saint Sword	49.000
Shadow Dancer	49.000
Shinobi	49.000
Sonic	39.000
Sonic II	69.000
Spiderman	49.000
Splatterhouse II	79.000
Splatterhouse III	99.000
Storm Lord	39.000
S.Fantasy Zone	99.000
S.Monaco G.P.	59.000
S.Monaco G.P. II	79.000
Sword of Sodhan	39.000
Tale Spin	69.000
Taz Mania	69.000
Tetris	49.000
Terminator	54.000
Terminator II	79.000
Thunder Force III	49.000
Thunder Pro Wrestling	49.000
Tiny Toons	99.000
Turbo Outrun	49.000
Twinkle Tale	49.000
Winter Challenge	69.000
Wonder Boy III	49.000
Wonder Boy IV	49.000
World Cup Soccer	49.000
Wrestle War	49.000
Zoom	39.000
Xenon	119.000

Genesis

Alien III	89.000
Aquatic Games	79.000
Buck Rogers	72.000
Desert Strike	86.000
Double Dragon II	96.000
Green Dog	89.000
Lotus Turbo Challenge	89.000
Jordan Vs. Bird	62.000
Indiana Jones	79.000
Lhx Attack Chopper	92.000
Muhammad Ali Boxing	99.000
NHL PA Hockey 93	99.000
NBA All Star Challenge	99.000
PGA Tour Golf II	92.000
Power Monger	92.000
Pro Football	49.000
Pro Hockey	59.000
Rings of Power	79.000
Risky Wood	92.000
Road Rash II	89.000
Rolo The Resque	79.000
Twisted Flipper	79.000
USA Team Basketball	89.000
W.W.F.	99.000

MEGAPACK 1
(Megadrive+4giochi)
Lit. 367.000 !!!

MEGAPACK 2
(Megadrive+8giochi)
Lit. 467.000 !!!

Lit. 249.000

MEGADRIVE
Versione PAL
Lit. 269.000 !!!

MEGADRIVE
Versione SCART
Lit. 249.000 !!!

Telefonateci per tutti i titoli che state cercando, centinaia di cartridges disponibili, chiedeteci le ultimissime novitá ed offerte !!!

Lit. 690.000

MEGA CD Versione PAL e NTSC con 5 GIOCHI Inclusi !!!

NEW!!!

Rendi il tuo MEGADRIVE ITALIANO o Giapponese PAL COMPATIBILE con tutte le cassette Americane ed NTSC con sole Lit. 40.000 !!!

Big Bang Electronics

Viale Lucania, 15 - MILANO
Tel. (02) 56.96.049

Punto Vendita al PUBBLICO per MILANO !!!

Vendita per CORRISPONDENZA in tutta Italia !!!

MULTIMEDIA S.r.l.

C.so Matteotti, 48 - 57023 CECINA(LI)
Tel. (0586) 63.10.22-63.12.40
Fax (0586) 63.11.92

ed allora cosa stai aspettando ?

Corri alla cornetta e componi il numero telefonico, saremo lieti di rispondere a tutte le tue domande !!!

Lit. 249.000

GAMEGEAR + GIOCO Lit. 289.000 !!!

GAMEGEAR Lit. 249.000 !!!

Centinaia di titoli da USA e Japan !!!

Telefonare per le offerte speciali del momento ...

giochi a partire da Lit. 39.000 !!!

Handy Boy Lit. 59.000 !!!

Lit. 169.000

GAMEBOY USA + SUPER MARIO LAND

OFFERTE MEGADRIVE

2 giochi per Lit. 90.000
Fantasia+Spiderman
Jewel Master+Master of Weapon
Super Real Basketball+Aero Blaster
Quack Shot+Devil Crash
Kageki+Rambo III
92' World Cup Soccer+Road Rash
Golden Axe II+Alien Storm
Ju Ju+Quack Shot
Moonwalker+Dick Tracy
92' World Cup Soccer+Super Volleyball
92' World Cup Soccer+Thunder Force 4

4 giochi per Lit. 150.000
Moonwalker+Batman+Thunder Force III+Tora Tora Tora
Raimbow Island+Super Monaco GP+Super Real Basketball+Aero Blaster
Golden Axe+Air Diver+Raimbow Island+Super Monaco GP
Bare Knuckle+Street Smart+Golden Axe 2+Alien Storm

a scelta tra i seguenti titoli :

BARE KNUCKLE
BATMAN RETURNS
CHASE HQ
CHUCK ROCK
DONALD DUCK
G-LOC
LEMMINGS
MICKEY MOUSE
NINJA GAIDEN
OUTRUN
PARADIUS II
SHINOBI
SHINOBI II
SONIC 2
SUPER MONACO GP
SUPER MONACO GP II

Spedizioni in tutta Italia a mezzo posta o corriere espresso - Prezzi IVA Compresa. Garanzia di 1 anno su tutti i prodotti. Tutti i prezzi possono variare in base alle oscillazioni delle valute estere.
Orario : 9:30-13:00 e 15:30-19:30

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L. 74.000 L. 63.000 L. 69.000 L. 68.000 L. 68.000 L. 62.000 L. 63.000

L. 78.000 L. 74.000 L. 67.000 L. 66.000 L. 66.000 L. 72.000 L. 74.000

L. 63.000 L. 55.000 L. 66.000 L. 73.000 L. 73.000 L. 74.000 L. 64.000

L. 74.000 L. 66.000 L. 72.000 L. 74.000 L. 74.000 L. 66.000 L. 68.000

L. 55.000 L. 72.000 L. 66.000 L. 66.000 L. 67.000 L. 74.000 L. 55.000

Gamegear + Sonic 2 L. 284.000

L. 35.000

Gamegear L. 227.000

A/Auto L12.000

L. 39.000

L. 12.000

L. 25.000

L. 39.000

L. XX.000

L. 187.000

L. 19.000

L. 28.000

SEGA MEGACD + 6 GIOCHI.....L. 687.000

L. 82.000

L. 97.000

L. 107.000

L. 427.000

L. 127.000

NOVITA' in ARRIVO

SAMURAI SHODOWN (118 MEGA)
FATAL FURY SPECIAL (147 MEGA)
TOP HUNTER (162 MEGA)
ART OF FIGHTING 2 - THE SURVIVOR

L. 317.000

L. 127.000

L. 99.000

L.. 92.000

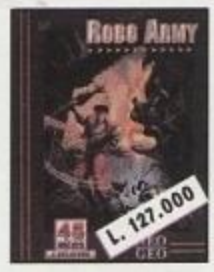
L. 107.000

L. 97.000

L. 94.000

L. 107.000

FAVOLOSO



L. 127.000

L. 127.000

L. 107.000

L. 87.000

L. 107.000

L. 127.000

L. 127.000

OPERAZIONE PRESENTA UN AMICO

A TUTTI I CLIENTI CHE OFFRIRANNO L'OPPORTUNITA' AD UN AMICO DI EFFETTUARE UN ACQUISTO PRESSO DI NOI VERRA' INVIATA IN **OMAGGIO** UNA CARTUCCIA GIOCO.....E ALL'AMICO **10% DI SCONTO!!!**

OLTRE 3000 ARTICOLI PER LA TUA CONSOLE SEMPRE DISPONIBILI

VIA VELA 12/2 40138 BOLOGNA **ORDINA IMMEDIATAMENTE!!!!** APERTO TUTTI I GIORNI DALLE 9:00 ALLE 19:30 Continuato

TELEFONO 051.343.504 (10 Linee r.a.) FAX 051.344.906

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

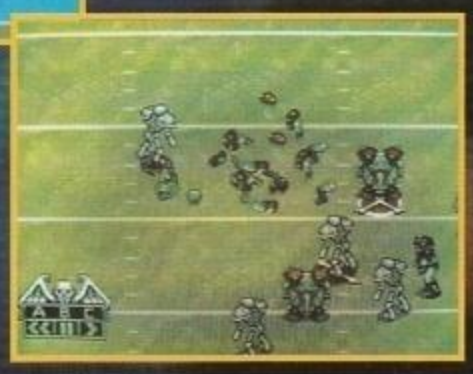
MUTANT LEAGUE FOOTBALL

GIOCATORI	1 - 2
LIVELLI	4
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	6

Dove è finita quella buona vecchia massima che sanciva "L'importante non è vincere, ma partecipare"? Con un terreno di gioco disseminato di pozzi infuocati, voragini, mine antiuomo, e due squadre di alieni mutanti indiavolati, molto probabilmente all'obitorio.

Sarà buono?

Ogni cultura, per quanto progredita, ha sempre sentito il bisogno di incanalare e sfogare l'aggressività repressa all'interno degli animi della popolazione con qualcosa che raccogliesse il favore di tutti, questo è stato chiamato sport.
I greci avevano le olimpiadi (gli Spartani avevano le guerre), i Romani avevano il Circo con gladiatori, leoni e cristiani, nel Medio-Evo c'erano i tornei cavallereschi e le Crociate, oggi abbiamo la televisione, ma domani?
Domani la Mutant League!
Tutta una serie di squadre pressoché aliene e pressoché mutanti, ma incredibilmente perfide e crudellime, assetate di sangue: si va dai Toxic All-Pros ai Sixty Whiners, dai Galaxy Aces agli Slaycity Slayers, dai Turbo Techies agli Psycho Slayers, ma i nomi non sono solo etichette fini a se stesse, se i nostri Panthers in realtà hanno poco delle pantere, o se i Redskins magari sono tutti tizioni alti e biondi che non somigliano certo a degli Indiani, le squadre di Mutant League hanno nomi realmente adatti alla loro natura.
Ma interessante, davvero, è l'origine e la specie dei giocatori, i quali appartengono ad alcune razze ben precise, ognuna con le proprie particolarità, pregi e difetti. Vediamole.



Questa dovrebbe essere l'azione in cui si fa a pezzi l'arbitro perché aiuta gli avversari

ALEX

Una nota a favore di quest'ennesimo football dell'EOA: è differente (anche se solo nei particolari) e per questo divertente. Per esempio i nomi deformati (con giochi di parole ahimé riproducibili solo in inglese) di squadre, formazioni o schemi di gioco: i Sixty Whiners al posto di 49ers, Slay Action al posto di Play Action o Hail Scary al posto di Hail Mary (chi sa qualcosa di football mi capirà, per gli altri è troppo lungo da spiegare, abbiate pazienza). Altri tocchi di classe sono le citazioni dei vari allenatori (ce n'è un esempio nelle foto. Il tizio che si chiama Ace Bricka, allenatore degli Aces, dice "La mai filosofia è questa: se non puoi dire qualcosa di buono su qualcuno, fallo fuori. I Whiners sono dei vermi senza talento. Quindi sapete cosa fare") o giocatori e le animazioni divertenti in caso di placcaggio, touchdown o dipartita di uno dei giocatori stessi. Inoltre è possibile selezionare il grado di violenza del gioco, la possibilità di avere o meno dei giocatori di riserva e la velocità d'azione, lenta o veloce. Tutte queste cosine contribuiscono a pepare un football indubbiamente molto bello ma per il resto uguale agli altri targati EOA, per cui, anche se ne avete uno e volete qualcosa di diverso, fateci un pensierino, al posto del solito JMF, JMF '92, JMF '93 e via dicendo.

http://www.oldgamesitalia.net/

CO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TROLLZ:
Sono grossi, robusti e cattivi, ottimi difensori di linea, non corrono un granché ma sanno picchiare. Pessimi lanciatori.

SCHELETRI:
Rapidi, determinati, agili, sono giocatori multiruolo, bravi un po' in tutto e, naturalmente, sono cattivi, fino all'osso.

ALIENI:
Agili, non molto forti, ma corridori velocissimi, naturalmente cattivi. Vengono fuori dalle pareti.

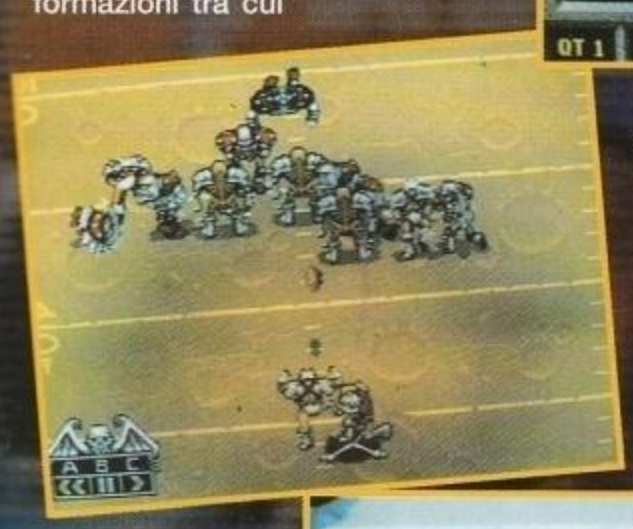
UMANI:
Cattivi, cattivi, cattivi e cattivi, probabilmente i migliori in campo.

La dinamica del gioco è quella classica, si è già vista in tanti altre versioni di Football, ma non per questo è inefficace, anzi.
Prima del fischio dell'arbitro entrambe le squadre hanno a disposizione un certo numero di formazioni tra cui

Ecco un bel passaggio, col ricevitore placcato al volo

dolamente l'arbitro, iperaccelerare i giocatori o renderli invisibili.
E poi via, in attacco è possibile far partire i pas-

Un po' di schemi di formazioni d'attacco e difesa



Un bel punt

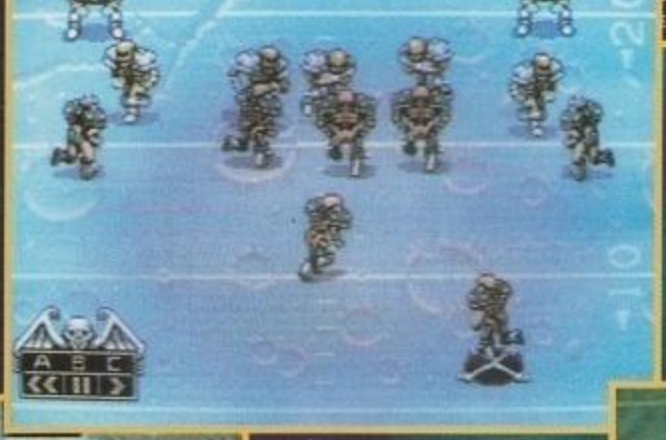
scegliere (chiaramente offensive o difensive a seconda del caso) e i relativi schemi di gioco. E' da notare che tra le varie opzioni è presente anche quella di corrompere sub-

saggi, e si vedranno apparire tre finestre che inquadrano i ricevitori. Il difensore avrà una discreta gamma di possibilità tra cui scegliere, come intercettare i passaggi, massacrare i ricevitori, o stroncare il lanciatore.

Il campo sospeso nello spazio, con la possibilità di far cadere i giocatori avversari

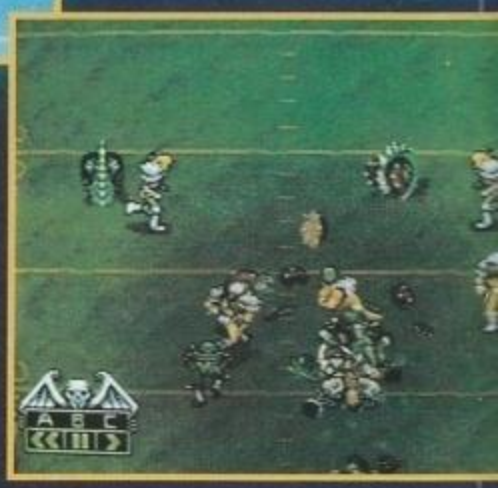
Chiaramente ogni squadra è personalizzata in maniera differente a livello di composizione, indole e abilità; anche i campi su cui giocare sono

Ecco il nostro runner pronto per una sweep sulla sinistra



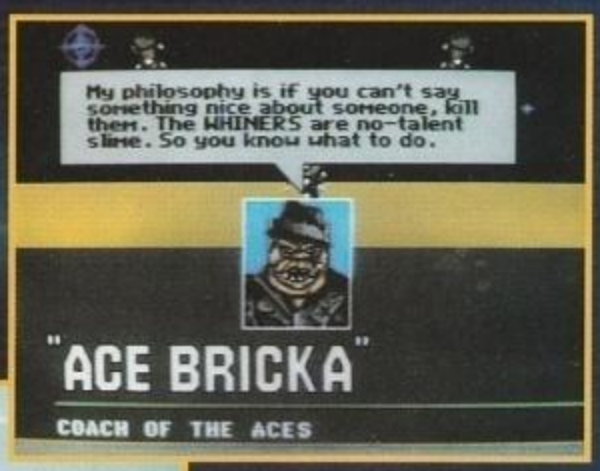
La schermata di selezione delle squadre

Nota interessante: è possibile giocare contro tutte le squadre, con una difficoltà crescente a mano a mano che macinate gli



abbastanza vari: si va dal desertico campo di battaglia alla lastra di ghiaccio nello spazio, inutile dire che il riferimento di cui sopra relativo a mine, lastroni che crollano, massi e pozzi infuocati sono tutt'altro che casuali.

Negli scontri c'è sempre un abbondare di caschi, spalliere e pezzi di giocatore che volano



La citazione del tizio di cui parlo nel box

avversari, mentre vi girerete tutti i campi della galassia, ma come capita spesso con giochi sportivi e competitivi, è molto molto più avvincente massacrare amici e nemici giocando a due, piuttosto che da soli.

Christian Antonini

Realizzato decisamente bene, con una buona grafica, un'animazione soddisfacente e un discreto sonoro, Mutant League si è rivelato abbastanza avvincente, quantomeno per coloro che non di-

MEGA DRIVE

GRAFICA + Ben realizzata +Buona Animazione	87
SONORO +Chrunc! Uch! KaBoom	74
GIOCABILITÀ +Molte scelte +Mai Noioso	90
LONGEVITÀ +durerà molto -se siete appassionati	85
ELECTRONIC ARTS	88

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

STARWING

Vola alla super velocità del chip FX, combatti tra prospettive tridimensionali mai viste prima.

SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT GENERATION SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT GENERATION SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA

SUPER FX

SEI PRONTO PER SENSAZIONI FORTI? FINALMENTE IN ITALIA IL GIOCO CHE STA APPASSIONANDO L'AMERICA. STARWING, CON IL RIVOLUZIONARIO MICROPROCESSORE SUPER FX ELEVA IL TUO SUPER NINTENDO ALLA MASSIMA POTENZA. METTITI AL COMANDO, PILOTERAI LA TUA ABILITÀ IN UNA NUOVA DIMENSIONE!

- NUOVA GRAFICA POLIGONALE AD ALTISSIMA DEFINIZIONE
- EFFETTI TRIDIMENSIONALI TOTALI
- EFFETTI STEREO CON VOCI SINTETIZZATE DEI PERSONAGGI E VERI RUMORI DELLE AZIONI
- CONTROLLO DEL GIOCO TOTALE E PIÙ FLUIDO
- 7 PIANETI DA ESPLORARE IN PIÙ DI 20 MISSIONI POSSIBILI

Nintendo®

IL NUMERO UNO NEL MONDO

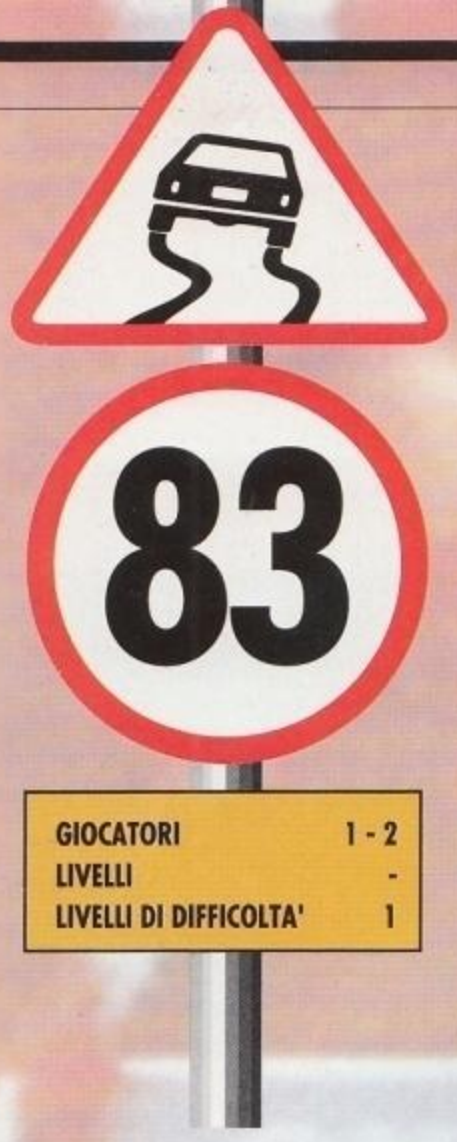
Controlla che ci sia il marchio GIG, avrai così la certezza di avere prodotti ni in italiano, la garanzia totale e la b Nintendo.

ARMANDO TESTA SPA

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

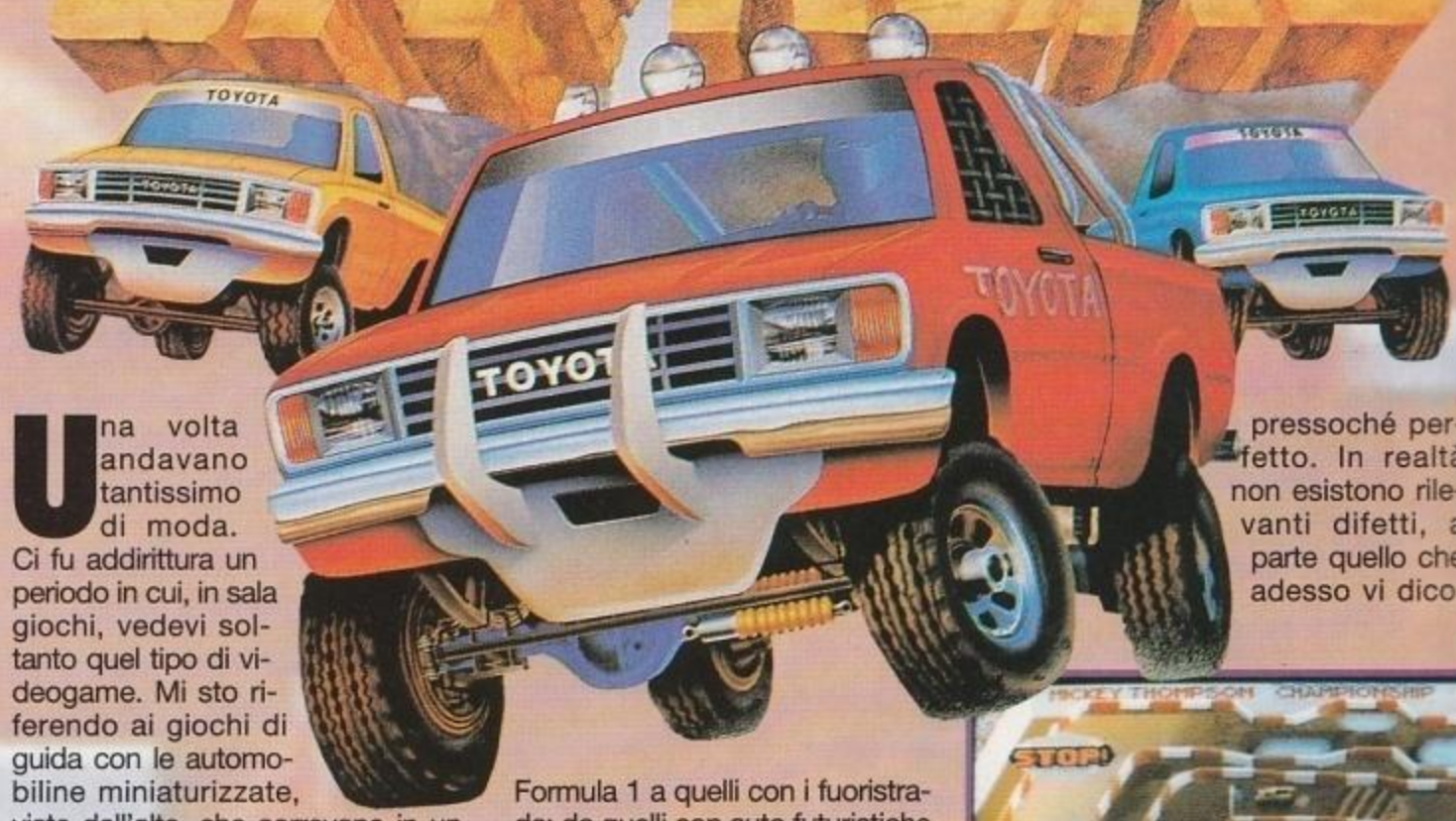
http://www.oldgamesitalia.net/



SUPER OFF ROAD

GIOCATORI	1 - 2
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Questo gioco ha davvero fatto il giro videoludico dell'universo: dal coin op all'Atari St, dall'Atari all'Amiga, dall'Amiga al Pc, dal Pc alle console. Eccovelo, convertito dalla versione americana in europea.



Una volta andavano tantissimo di moda. Ci fu addirittura un periodo in cui, in sala giochi, vedevi soltanto quel tipo di videogame. Mi sto riferendo ai giochi di guida con le automobiline miniaturizzate, viste dall'alto, che correvano in un circuito visualizzato per intero sul monitor. Ne sono usciti di tutti i colori: dai giochi ambientati in Formula 1 a quelli con i fuoristrada; da quelli con auto futuristiche a quelli con i go kart; da quelli senza cabinato a quelli con cabinato quadruplo per emozionanti sfide con gli amici.

Beh, Super (aarrgghh!) Off Road appartiene proprio a questa categoria; per cui sapete già (più o meno) cosa andrete (eventualmente) ad acquistare.

La grafica è carina, colorata e ben definita; le animazioni delle auto sono ben realizzate, e il gioco si muove in maniera abbastanza fluida. Il pregio principale è che, a differenza di alcuni giochi di guida (il mitico F-Zero in testa) si può anche giocare in due contemporaneamente, il che aumenta esponenzialmente il divertimento e la giocabilità (leggasi "coinvolgimento" del tipo: mi gioco una pizza che stavolta ti batto).

Come al solito la vostra auto (a seconda dei dindini che guadagnerete piazzandovi degnamente nei percorsi) potrà essere meccanicamente migliorata (motore, gomme, sospensioni) e adeguatamente equipaggiata di nitro per vincere circuiti sempre più impegnativi.

Fin qui sembrerebbe un gioco pressoché perfetto. In realtà non esistono rilevanti difetti, a parte quello che adesso vi dico.

Sempre più incasinati, i percorsi

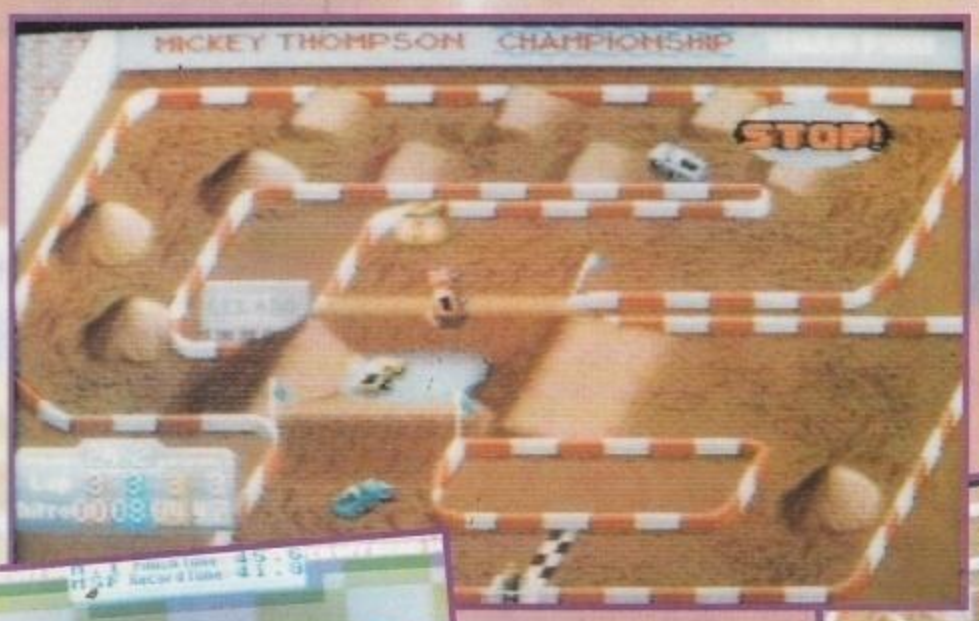
Dopo ben ventotto percorsi che avevo vinto, ha cominciato a sorgermi il dubbio che la fine non esistesse, o meglio che il programma mandasse in loop sempre lo stesso tot di percorsi. E in effetti è proprio così. Qui la longevità va a farsi benedire; ma una partita ogni tanto ve la rifarete indubbiamente con piacere.

Consigliato (senza riserva alcuna) agli amanti del fuoristrada; in attesa dello stupendo Rock & Roll Racing. Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

Sembra un percorso semplice...

Finalmente un po' di movimento



Il nome di un bel film con Kevin Costner, per questa pista

Arrivando tra i primi tre guadagnerete qualcosa per fare acquisti

SUPER NES	
GRAFICA +uguale all'originale da sala	88
SONORO +musichette adeguate	89
GIOCABILITÀ +divertente senza riserve -dovrete abituarvi ai comandi	85
LONGEVITÀ +mediamente duraturo	78
TRADEWEST	83

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THE FLINTSTO

92

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

Yabba-dabba-duuuuu!!! Fred e compagni sono tornati alla grande. Armatevi di clava e partite!

Tipico esempio di locomotiva della preistoria

Un impianto di riscaldamento già montato e pronto all'uso

Sono sempre stato abbastanza sospettoso nei confronti dei giochi su licenza, in particolari per quelli legati al mondo dei cartoni animati, ma in questi ultimi mesi ho dovuto veramente ricredermi. Finalmente i programmatori - soprattutto quelli che si dedicano alle console - hanno capito che abbinare un gioco orrendo a un nome famoso può funzionare per le prime volte, ma a lungo andare i videogiocatori si fanno furbi e non ci cascano più. Così, dopo aver visto l'interminabile serie dedicata ai personaggi della Walt Disney, dopo Tiny Toons e Tom e Jerry, anche gli Antenati riescono finalmente ad avere un titolo più che valido con cui presentarsi agli appassionati di videogiochi. Protagonista assoluto del gioco è Fred Flintstone, il burbero ma simpatico capofamiglia preistorico, armato con una pesante clava e sempre pronto a servirsi degli strabilianti macchinari della preistoria, per lo più a base di dinosauri. Wilma è misteriosamente sparita, e il suo affezionato maritino non può fare a meno di andarla a cercare (altrimenti chi gli prepara da mangiare?). Il mondo preistorico è però pieno di pericoli, soprattutto se qualcuno è tanto

Una palla di pelo molto cattiva

Ma se i dinosauri erano così simpatici, perché Crichton ha scritto Jurassic Park?

Il buon Fred si arrampica agilmente

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NES

Un simpatico pterodattilo (?) vi darà un passaggio

folle da abbandonare le tranquille vie della città per lanciarsi all'esplorazione di terre sconosciute e poco ospitali. Se a questo aggiungete il fatto che quasi tutti i dinosauri della zona sembrano essere diventati di colpo perfidi e affamati, avrete un quadro completo della non rosea situazione.

Il gioco ha inizio nella cittadina dei Flintstone, momentaneamente invasa da una serie di animali e mostriciattoli ributtanti, il cui arrivo è probabilmente legato alla scomparsa della cara Wilma. Purtroppo nessuno sapeva quale potesse essere la causa di tutti questi strani avvenimenti, così non restò che andare a controllare. O meglio, non restò che scegliere un volontario e mandarlo a fare qualche ricerca. In fondo, la Terra durante l'era dei dinosauri non era certo un paradiso tranquillo e privo di pericoli, così i volontari per la missione non furono abbondanti, anzi, ce ne fu uno solo: il povero Fred. Dopo i primi due giorni passati a mangiare quello che era rimasto nel frigor, il burbero cavernicolo iniziava infatti a sentire profondamente la mancanza della dolce mogliettina, capace di cucinare le costolette di brontosauro in almeno 101 modi diversi. Così, presa la decisione, venne data a Fred la migliore clava esistente in circolazione (frutto delle ricerche dei più avanzati centri per lo sviluppo di nuove armi) e gli venne augurata buona fortuna. Il gioco inizia qui, fuori dalla casa dei Flintstone, in un mondo sempre più pazzo e ostile con dinosauri che "piovono" a ogni passo. La permanenza tra le "tranquille" strade di casa è però destinata a durare ben poco, e presto dovrete condurre Fred attraverso le lande infestate dai voraci lucertoloni. Fortunatamente si può sempre contare su una miriade di incredibili congegni che farebbero invidia ai più moderni ingegneri (vi ricordate tutti gli assurdi gadget del cartone animato?), e anche i dinosauri, se presi nella maniera giusta (a randellate!)(ma allora non sono estinti: lavorano per me! I redattori funzionano allo stesso modo... NdAlex) possono rivelarsi utili.

Tiriamo un paio di noci di cocco allo squalo

Fred sembra un po' scosso dalla nasata che ha tirato il dino.

drone, ma non certo a discapito della giocabilità e della longevità. Come tutti i platform, a ogni partita si scoprono elementi nuovi, strategie diverse e bonus nascosti, mentre la varietà dei quadri e delle situazioni garantisce divertimento in abbondanza.

Un titolo veramente ottimo, intrigante e complesso al punto giusto, per una licenza che mantiene intatto lo spirito dell'originale.

Andrea Fattori

Granchi e cocchi molto poco amichevoli

Pieno di cartelli che indicavano piscine, nella preistoria

MEGA DRIVE	
GRAFICA + grandi fondali + imperdibili espressioni dei dinosauri	92
SONORO + l'immancabile musichetta + effetti "buffi"	91
GIOCABILITÀ + immediato, come deve essere un platform + pieno di azione	93
LONGEVITÀ + intrigantissimo + pieno di sorprese	90
S	92

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Griphon Enterprise

NOCERA INFERIORE (SA)

Tel. 081/928999 - Fax 081/5177985

VENDITA ALL'INGROSSO

Hai un negozio? Vuoi i prezzi più bassi e l'assistenza professionale più qualificata e completa?
Telefonaci ed entrerai a far parte del nostro sistema.

ECCEZIONALE!!! apertura del primo ed unico punto noleggio in Campania. Telefonaci per saperne di più.

Vendita per corrispondenza

CONSOLES - CARTUCCE - ACCESSORI DA TUTTO IL MONDO

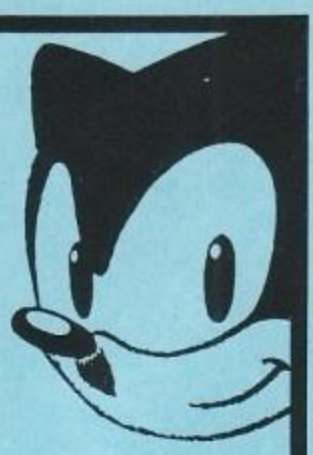
SEGA MEGADRIVE, SUPERFAMICOM, MEGA CD, GAME GEAR, SUPERNES

ARRIVI GIORNALIERI

ECCEZIONALE!!! Il primo ed unico noleggio per corrispondenza SU TUTTO IL TERRITORIO NAZIONALE

I Marchi sopra menzionati appartengono ai loro rispettivi proprietari.

Attenzione!



riservato ai negozianti

DIRETTAMENTE DALL'ORIENTE E DAGLI STATES TUTTE LE
NOVITA' - VIDEOGAMES - CONSOLES - ACCESSORI
SENZA INTERMEDIARI/COSTI DIMEZZATI

Linea diretta con corrispondente in lingua italiana

CONSEGNE IN 72 ORE

VISA International Ltd.
Room 1003, 10th Floor, Hang Chong Bldg.
5 Queen's Road, Central HONG KONG
TEL. 00852/395 - 1727
TEL./FAX 00852/395 - 1797

VISA International Inc.
7928 W.Norton Ave. # 12
W. Hollywood, CA 90046
TEL./FAX 001/213 - 654 - 9525

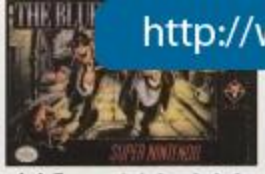
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LIT. 137.000

LIT. 119.000


LIT. 123.000

LIT. 123.000

LIT. 97.000

LIT. 127.000

LIT. 117.000

LIT. 117.000

LIT. 117.000

LIT. 118.000

LIT. 117.000

LIT. 98.000

LIT. 112.000

LIT. 117.000

LIT. 117.000

LIT. 105.000

LIT. 107.000

LIT. 107.000

LIT. 97.000

LIT. 117.000

LIT. 117.000

LIT. 142.000

LIT. 127.000

LIT. 115.000

LIT. 137.000

L. 153.000

L. 147.000

L. 177.000

L. 143.000

LIT. 134.000

LIT. 137.000

LIT. 157.000

LIT. 117.000

LIT. 117.000

LIT. 143.000

L. 137.000

LIT. XXX.000

L. 133.000

L. 147.000

L. 117.000

L. 137.000

L. 187.000

L. 114.000

L. 123.000

FAVOLOSO

PORTA SUPERNES L. 29.000

DYNA-1 L. 34.000

RAGGI INFRAROSSI L. 72.000

LIT. 15.000

JOYPAD L. 29.000

ADATTATORE UNIVERSALE L.29.000

KIT PULIZIA L. 13.000

JOYSTICK JB KING L.109.000

AD.PAL L..57.000

ADATTATORE 4 GIOCATORI L. 63.000

SUPERNES+2 JOYPAD+MARIO+ALIMENTATORE
+CAVO SCART.....L. XXX.000
SUPERNES+1 JOYPAD+TOM & JERRY+CAVO
SCART+ALIMENTATORE.....L. XXX.000
SUPERNINTENDO ITALIANO.....L. XXX.000

NOVITA'
ECCEZIONALE JOYPAD PER SUPERNES!! PERMETTE DI PROGRAMMARE VARIE MOSSE RENDENDOLE QUINDI ESEGUIBILI CON UN SOLO TASTO. IDEALE PER STREET FIGHTER 2!!!!
OFFERTA LANCIO
L. 45.000

JOYSTICK
SUPER JO JO L.94.000

NOVITA'
ADATTATORE UNIVERSALE E ACTION REPLAY TUTTO IN UN UNICO ACCESSORIO!!!!!
OFFERTA LANCIO
L. 87.000

OPERAZIONE PRESENTA UN AMICO

A TUTTI I CLIENTI CHE OFFRIRANNO L'OPPORTUNITA' AD UN AMICO DI EFFETTUARE UN ACQUISTO PRESSO DI NOI VERRA' INVIATA IN **OMAGGIO** UNA CARTUCCIA GIOCO.....E ALL'AMICO **10% DI SCONTO!!!**

OLTRE 3000 ARTICOLI PER LA TUA CONSOLE SEMPRE DISPONIBILI

ORDINA IMMEDIATAMENTE!!!!

VIA VELA 12/2 40138 BOLOGNA

APERTO TUTTI I GIORNI DALLE 9:00 ALLE 19:30 Continuato

TELEFONO 051 243.504 (10 Linee r.a.) FAX 051 244 906

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

94

GIOCATORI	1 - 2
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	4

Un po' di traffico a quest'ora, eh?

Mi conviene smettere di curvare, altrimenti mi schianto sul ponte!

F1

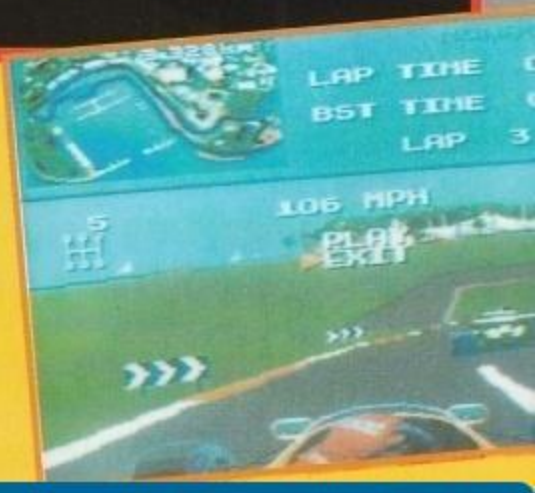
IMPORT

Vroom, Vroom. No, non ho seguito un corso di versi onomatopeici, mi riferisco soltanto al fatto che F1 rappresenta la versione Mega Drive del celebre gioco dal titolo Vroom uscito qualche tempo fa sull'Amiga.

L'ebbrezza della velocità, l'emozione del pericolo, il dolce sapore della sfida... tutto questo non può ovviamente essere riprodotto all'interno di un videogioco, quantomeno non in maniera realistica e non con la tecnologia di cui disponiamo, ma le simulazioni di guida rappresentano lo svago ideale per chi vuole divertirsi senza correre pericoli reali.
Tra tutte le simulazioni di questo genere, quelle dedicate all'appassionante formula uno rappresentano l'ideale per gli amanti della velocità. Purtroppo capita spesso che proprio questa fondamentale caratteristica venga dimenticata, lasciando il giocatore in balia di una serie di comandi più o meno complessi alla guida di un pachidermico bolide da strada. Fortunatamente questo grave inconveniente non si verifica sulla versione Mega Drive di F1, dove la velocità è elevatissima e il panorama schizza via alla velocità della luce.

Accendendo la console ci si trova subito di fronte a tutta una serie di opzioni. Innanzitutto bisogna scegliere se giocare in modo Arcade, Training o Championship. La prima opzione prevede una serie di singole gare, prive dei giri di qualificazione ed estremamente rapide; la seconda permette di allenarsi (ovviamente con tanto di avversari) sui percorsi di mezzo mondo, mentre l'ultima comprende una visita guidata attraverso tutti i circuiti previsti nel normale campionato automobilistico. Ovviamente è consigliabile iniziare con le prime due opzioni, per poi passare alla sfida finale solo dopo aver raggiunto la sufficiente dimestichezza con i comandi. Fatta questa prima scelta, si arriva alla determinazione del livello. Le possibilità sono in questo caso quattro e vanno da quella di avere una macchina pressoché indistruttibile (ma non insurriscaldabile) fino alla versione più realistica, con il massimo

Notate la bella discesa che ci aspetta



Ah, mi tocca anche rallentare...

ALEX

Incredibile, veramente incredibile. Erano anni che un gioco di guida non mi prendeva in questa maniera. Non mi sono sbilanciato nemmeno davanti al capolavoro di Geoff Crammond... Trovo F1 veramente ben fatto, con piccoli tocchi di classe quali il sonoro digitalizzato curatissimo (con il rombo dei motori e anche il rumore dei pali accanto a cui sfrecciate) e il comportamento della macchina che varia a seconda delle vostre scelte per quanto riguarda alettone e sospensioni (il bolide s'inclina nelle curve) e una spaventosa velocità. Il controllo del mezzo è buono, anche col cambio manuale, basta farci la mano. Divertente sia da soli che in due, buone le opzioni e una grafica che, per quanto scarna, si adatta benissimo all'azione. Ottimo.

http://www.oldgamesitalia.net/

CO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Ecco la schermata in cui sceglierete il circuito in cui correre...

danno al primo semplice scontro. Si arriva quindi a uno dei menu più interessanti in assoluto: quello che prevede la scelta del numero di giocatori. Ci si può infatti affrontare in due lungo l'arco di tutto il campionato, accumulando la macchina (fondamentale la possibilità di regolare il cambio (automatico o manuale), l'inclinazione dell'alettone posteriore e la rigidità delle sospensioni).

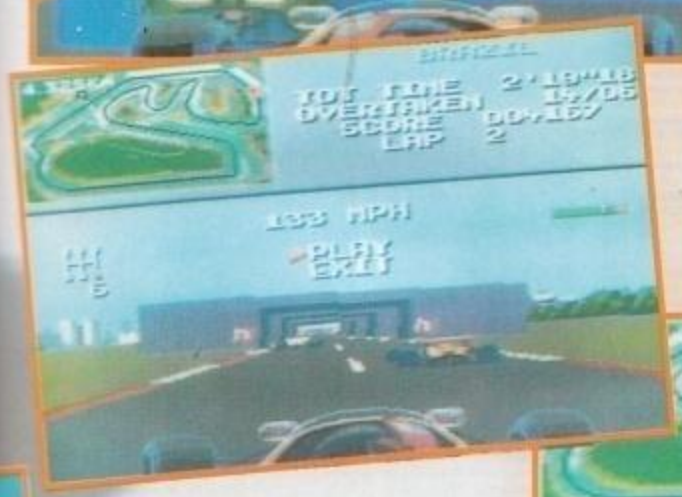
Per quanto riguarda la giocabilità, i comandi sono semplici ed efficaci: il pulsante A per accelerare, il B per frenare e il C per entrare ai box (inutile dire che il pad serve a sterzare!). Anche la grafica è decisamente positiva, solitamente netta e chiara, se si eccettuano alcuni momenti della versione a due in cui si può creare un minimo di confusione. La velocità, come dicevo all'inizio, è davvero buona, sicuramente il punto di forza del gioco, anche se nei primi momenti può dare alcuni problemi ai piloti meno esperti. La presenza dell'opzione di campionato, unitamente alla possibilità di salvare le proprie partite e alla varietà di percorsi, fornisce un validissimo elemento di longevità, garantendo divertimento in abbondanza per moltissime ore.

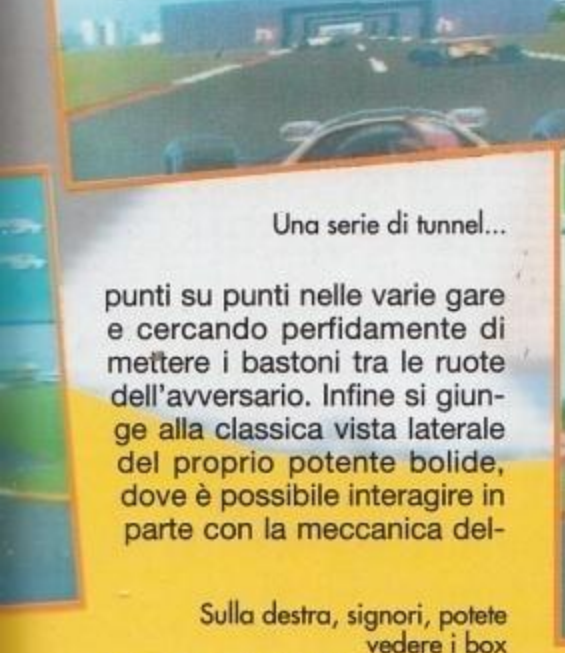
In definitiva, di F1 non si può che parlare positivamente: una simulazione divertente, velocissima, avvincente con grande abbondanza di opzioni, una grafica carina e un sonoro eccelso. Compratelo!

Andrea Fattori

Ecco l'opzione split screen che scatenerà incredibili sfide

Beh, almeno come partenza non è male





Una serie di tunnel...

punti su punti nelle varie gare e cercando perfidamente di mettere i bastoni tra le ruote dell'avversario. Infine si giunge alla classica vista laterale del proprio potente bolide, dove è possibile interagire in parte con la meccanica del-

Sulla destra, signori, potete vedere i box

STEFANO

Sinceramente sono sempre stato diffidente verso gli arcade di guida alla Nigel Mansell, ma devo ammettere che F1 ha fatto vacillare le mie convinzioni.
Il gioco è anzitutto VELOCE. E' questo l'aspetto più curato dai programmatori che hanno inserito un modo di gioco Turbo (solo per un giocatore) che è quanto di più veloce si sia visto su MD, ai limiti della giocabilità.
Graficamente è un po' scarno, ma abbastanza fluido nello scaling (l'ingrandimento degli oggetti in avvicinamento) e realistico, grazie all'inserimento di alcuni oggetti poligonali 3D e a delle particolari tecniche di visualizzazione della pista, con un andamento delle curve abbastanza vario.
Ottima anche la possibilità di giocare in due contemporaneamente tramite lo split screen, la divisione orizzontale dello schermo, e altre opzioni, che comprendono la possibilità di salvare la situazione del gioco nella memoria, anziché tramite le solite password (cosa abbastanza difficile, visto che nei 64 K di RAM vengono salvati i tempi veloci per ogni circuito, i tempi di tutti i corridori, i piloti e le macchine dell'anno in corso e tutto questo per 10 campionati).
Tra i tocchi di classe del gioco ci sono le ricostruzioni dei circuiti del campionato del mondo, l'usura delle gomme che dipende da quanto "sfruttate" in curva i vostri pneumatici, i piloti che hanno stili di guida differenziati (non molto evidenti), le salite e le discese che influiscono sull'accelerazione della vostra macchina e il suono stereo a quattro canali con effetti digitalizzati dei motori (molto carini, in effetti) ed effetto doppler (la differenza di tonalità nei suoni del motore): superando tre macchine a breve distanza potrete sentire tutti e tre i loro motori.
A dire la verità non mi sembra che F1 eccella particolarmente in quanto a grafica, ma riesce comunque a essere vario e davvero divertente, grazie soprattutto alla sua velocità e alla possibilità di giocare in due contemporaneamente.

MEGA DRIVE

GRAFICA + velocissimo scrolling - a volte confusa	89
SONORO + buoni effetti - ma pochini	88
LONGEVITÀ + percorsi vari + possibilità di salvare	93
GIOCABILITÀ + semplice e scattante + davvero divertente	92
DOMARK	94

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L. 88.000

L. 88.000

L. 88.000

L. 88.000

L. 88.000

L. 88.000

L. 88.000

L. 107.000

L. 108.000

L. 99.000

L. 99.000

LE OFFERTE DEL MESE
SUPER NINTENDO
SUPER FAMICOM

L. 77.000

L. 97.000

L. 97.000

L. 77.000

L. 84.000

L. 97.000

L. 89.000

L. 92.000

L. 84.000

L. 87.000

L. .76.000

L. 89.000

L. 82.000

L. 92.000

L. 97.000

L. 89.000

L. 75.000

L. 92.000

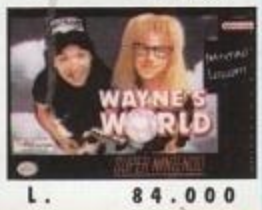
L. 86.000

L. 92.000

L. 88.000

L. 84.000

L. 77.000


L. 84.000

L. 84.000

L. 88.000

L. 68.000

L. 68.000

L. 87.000

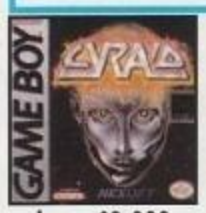
NOVITA'

Orologio al quarzo multifunzione!!! Disponibile con tutti i personaggi di STREET FIGHTER 2
LIT. 15.000

Simpatico portachiavi diponibile con tutti i personaggi di STREET FIGHTER 2
LIT. 5.000

continua con successo
l'Operazione
USATO GARANTITO
CARTUCCE DA L. 15.000

LE OFFERTE DEL MESE
GAMEBOY


L. 29.000

L. 37.000

L. 37.000

L. 32.000

L. 34.000

L. 19.000

L. 33.000

L. 37.000

L. 43.000

L. 44.000

L. 39.000

L. 39.000

L. 93.000

L. 57.000

LE OFFERTE DEL MESE
MEGADRIVE

L. 88.000

L. 75.000

L. 83.000

L. 77.000

L. 69.000

L. 35.000

IN ASSOLUTA ANTEPRIMA LA NUOVISSIMA AMIGA CD^{32} DELLA COMMODORE LA CONSOLE EQUIPAGGIATA DI CD ROM E PROCESSORE A 32 BIT, 256.000 COLORI CONTEMPORANEI SU SCHERMO DA UNA PALETTE DI 16,8 MILIONI NATURALMENTE DA COMPUTER ONE!!!!! TELEFONA PER ULTERIORI INFORMAZIONI!!!

DISPONIBILE IL NUOVISSIMO ADATTATORE NINTENDO-SUPERNINTENDO!!!! PER POTER UTILIZZARE TUTTI I GIOCHI 8 BIT SUL SUPERNES!!! NATURALMENTE DA COMPUTER ONE!!!! TELEFONA PER ULTERIORI INFORMAZIONI!!!

OLTRE 3000 ARTICOLI PER LA TUA CONSOLE SEMPRE DISPONIBILI

ORDINA IMMEDIATAMENTE!!!!

VIA VELA 12/2 40138 BOLOGNA

APERTO TUTTI I GIORNI DALLE 9:00 ALLE 19:30 Continuato

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

85

GIOCATORI	1
LIVELLI	6
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

Final Fight II per Super Nintendo è finalmente giunto alla fine della sua programmazione. Volete sapere se è bello? Benone, allora andate a leggervi la recensione sul numero scorso, perché questa parla di spara e fuggi...

Eh si, che gran cosa volare; purtroppo, però, solo pochi di noi avranno avuto l'occasione di stagliarsi solitari nell'azzurro cielo, a contatto con la natura e con volatili di ogni genere; per ovviare a questa lacuna si possono fare due cose:1) prendere delle lezioni di volo come ho fatto io (dovete infatti sapere che io quando ero grande ho fatto il pilota di moscone), e 2) diventare dei bravi bari a ramino, che tanto piloti non ci diventerete mai; a queste due ipotesi se ne può però aggiungere un'altra: comprarvi un bel gioco per il vostro Mega Drive che vi faccia provare l'ebbrezza del volo.

Eliminate Down sembra proprio il gioco che calza a pennello per questa recensione (dovete infatti sapere che prima facciamo le recensioni, e poi cerchiamo dei giochi che si adattino a ciò che abbiamo scritto); certo, giocandoci non imparerete un tubazzo se avete intenzione di imparare a volare, ma in compenso sarà un ottimo passatempo per le vostre giornate.

Il vostro compito sarà quello di cercare il peschereccio azzurro disperso nello spazio, perché intento a cercare dei filetti di platessa allo stato brado; la vostra missione sarà quindi molto ardua, soprattutto perché a ostacolarvi ci saranno gli eserciti degli altri pescherecci (quello marrone è il più cattivo), incoscienti del fatto che esiste la concorrenza leale. Per difendervi sarete in possesso di un comodo sparo, incrementabile "pescando" delle "P"; dopo averne raccolte cinque, la vostra potenza di fuoco diventerà molto più distruttiva, e così via, fino a raggiungere il non plus ultra della devastazione. Molto utile vi sarà cambiare la conformazione dello sparo: attacco diretto (molto veloce, anche se c'è bisogno del supplemento rapido), attacco laterale (molto utile quando la palla esce dal campo), e attacco dal fondo schiena della navicella (indispensabile in casi in cui è necessaria molta fortuna).

Avanti, chi sta tirando i sassi?

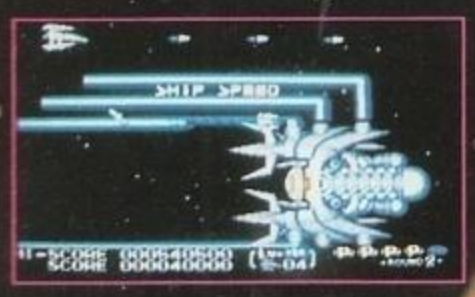
Il gioco in questione tutto sommato non è niente male, molto giocabile, graficamente ben fatto, musiche orecchiabili ed effetti sonori appropriati; bisogna però dire che come concept è un vero schifo, non aggiunge infatti nulla di nuovo ai soliti spara e fuggi; ad ogni modo, lo ripeto, agli appassionati piacerà senz'altro.

Ah, dimenticavo, è stato inserito anche un simpatico sottogioco, è un po' una vaccata, ma mi sono divertito lo stesso.

Raffaele Sogni

C'ho lo sparo moscio: cade subito...

State attenti a questi megasuppostoni...



Ma come, anche nello spazio ci sono i ragni?

Cosa ridi? Guarda un po' come se conciato

ELIMINATE DOWN

IMPORT

MEGA DRIVE

GRAFICA +Ben fatta. -Troppa prevalenza di nero.	89
SONORO +Piacevole e adatto al gioco.	83
GIOCABILITÀ' +Difficoltà ben calibrata... -ma tutto un ninino banale.	83
LONGEVITÀ' +Un bel gioco e un simpatico sottogioco... -ma entrambi durano troppo poco.	80
SOFT VISION	85

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

91

GIOCATORI	1 - 2
LIVELLI	6
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

Gradito regaluccio della Natsume, direttamente dal Pc Engine ecco sul vostro amato Super Nintendo la conversione americana (giacché la release famicomiana è già datata di almeno quattro mesetti) di un notevole sparattutto a scorrimento verticale.

POCKY & ROCKY

IMPORT

Pocky e Rocky contro delle bambole cinesi?

Una zucca e uno scheletro sono avversari niente male

A volte le cose filano proprio come si vorrebbe, ma questi rari momenti di quiete sono davvero brevi (anche perché, se non succedessero i tradizionali fattacci, come si potrebbero giustificare le trame dei videogame?), e Pocky, la nostra eroina del caso (e con questa siamo a quota due, questo mese), sperimenterà questa sacrosanta legge di Murphy sulla sua giovane pellaccia. Affiancata (eventualmente) dal suo fedele procione Rocky, ella dovrà riuscire a liberare i folletti del suo villaggio, fatti prigionieri da malefiche (e te pareva!) forze oscure.
Il tutto attraverso i sei lunghi stage in prospettiva isometrica dall'alto e a scorrimento generalmente verticale di quello che può definirsi lo sparattutto dall'ambientazione più originale (se si esclude Parodius) mai visto sul 16 bit Nintendo.
E come Parodius (presto disponibile anche in versione europea) anche Pocky & Rocky arriva dal caro Pc Engine; sembra proprio (almeno fino a ora) che questo sia un iter davvero vincente.
Direi sinceramente che le belle notizie sono tre.
La prima è che, come avrete già furbescamente intuito, in questo simpatico shoot 'em up si può giocare anche in due e, a parte Super "aarrgghh!!" SWIV e Probotector non è che ce ne siano molti altri con questa caratteristica, su Super Nintendo.
La seconda è che Pocky & Rocky utilizza quasi tutti i tasti del joypad (cinque su sei per uno sparattutto mi sembrano un'ottima cosa) e permette al vostro personaggio, oltre al consueto movimento in otto direzioni, di scivolare, lanciare delle pergame

Ma chi vuoi spaventare con quel faccione?

No, si figuri, a me il pesce non piace nemmeno...

Mi ricorda tanto un personaggio di Pinocchio

ne a mo' di proiettili, usare delle letali bombe e perfino spazzare i nemici circostanti servendosi di un utile quanto micidiale bastone (egregiamente rimpiazzato dalla coda, nel caso muoviate il procione Rocky).

La terza bella notizia è che la grafica risulta davvero piacevole a vedersi. Ottimamente realizzata nello stile più puramente manga, stupendamente colorata e fantasmagoricamente ombreggiata, rappresenta senza dubbio alcuno la caratteristica migliore del gioco, e alcune chicche (come, ad esempio, il cambiamento atmosferico con la pioggia che comincia a cadere) contribuiscono sensibilmente a piacevolizzare ancor di più la veste estetico/visiva.
L'unico difettuccio è costituito, a parte qualche sporadico rallentamento, da una non eccessiva lunghezza dell'area di gioco, ma tre livelli di difficoltà possono supplire

Continuate la lettura per saperne di più.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Sorry a chi!

Basta con le canne!

Cosa ci fanno dei panini giganti in un cimitero?

notevolmente a questa lieve mancanza; dipende tutto da voi, naturalmente.
A livello puramente shoot 'em uppistico, Pocky & Rocky presenta i tradizionali parametri di ogni sparattutto che si rispetti: presenza dei mostroni di fine livello, potenziamento progressivo del volume di fuoco, raccolta di bonus vari (energia, scudi, bombe, vite e altre amenità extra) previa disintegrazione di appositi contenitori.
Certo, abbiamo tra le mani uno shoot 'em up volutamente poco serio (molto buffe le facce di alcuni nemici), e questo potrà non gasare gli amanti di epiche battaglie interstellari o di massacri metropolitani, ma dove perde l'immedesimazione nei personaggi, guadagnano il divertimento e l'azione di gioco, comunque frenetica e avvincente.
L'ambientazione tipicamente medievale, poi, non può fare a meno di ricordare quel famoso Legend of Mystical Ninja (per i possessori del super Nes) o Ganbare Goemon (per i super famicomiani) che io considero ancor oggi il miglior gioco in assoluto su console (e speriamo che la Konami si decida a convertirlo al più presto anche in versione europea), e rivela l'intrigante presenza di ogni sorta di mostri, dai più strani e inimmaginabilmente giapponesi, ai più tipici, come gli zombie.
Insomma, volendo tirare le fila, se avete un po' di dindini, non li butterete via dalla finestra acquistando Pocky & Rocky, e con questo ho proprio detto tutto.
Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

Ora anche i pesci usano i ponti per attraversare i fiumi

Questo magonzo non morto sembra piuttosto cattivo

Ai programmatori non mancava certo la fantasia per quanto riguarda i mostri!

SUPER NES	
GRAFICA +fumettosa in stile manga +egregiamente realizzata	93
SONORO +ben fatto	87
GIOCABILITÀ +particolarmente divertente in due	90
LONGEVITÀ +buona nel complesso	89
NATSUME	91

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VIDEOLAND

ARRIVA PRIMA DI TUTTI

APERTI DALLE 10.00 ALLE 20.00
LUNEDI
DALLE 15.00 ALLE 20.00
ORARIO CONTINUATO

MM Loreto
(USCITA P.ZZA ARGENTINA)

NOI SIAMO QUI

- 1° IN ITALIA AD AVER RAGGIUNTO LA QUOTA DEI 8000 SOCI
- 1° A NOLEGGIARE I SEGA CD GAMES
- 1° A NOLEGGIARE 24H SU 24 H VIDEO GIOCHI PER VIDEOGAMES

VIDEOLAND NON È PRIMA NEL DISPORRE DI VIDEO GIOCHI NON ANCORA PRESENTI SUL MERCATO.

IL NOLEGGIO VIDEO GIOCHI È SOLO VIDEOLAND.

TUTTI GLI ALTRI POSSONO SOLO: SPERARE E INVENTARE

NOLEGGIO/VENDITA

SUPER NES
SUPER FAMICOM
MEGA DRIVE
GAME GEAR
NEO GEO

NON DIMENTICARE

Altri dicono di avere prezzi stracciati, imbattibili...i nostri sono da Vedere... da Sentire!!

VIDEOLAND Via Pecchio, 2 (Mi) - ☎ 02/ 29402806 - M.M. Loreto

L'ARCOBALENO

NINTENDO 8 bit	
Crackout	49.000
Defender of crown	59.000
Double dragon 3	99.000
Elite	49.000
Gremlins 2	59.000
Hook	99.000
Lemmings	59.000
Mission impossible	59.000
Parasol stars	99.000
Rainbow island	99.000
Robocop 2	79.000
Rygar	59.000
Smash tv	79.000
Super turrican	79.000
Tiger heli	59.000
Wizard & Warriors 3	59.000
World champ	59.000
Turtles	99.000
Metal gear	49.000
Arch rivals	89.000

SUPER NINTENDO
Mario collection (J)
Street fighter 2 ch. ed.
Battletoads
Cool spot
Formation soccer 2
Mortal kombat
Speell craft
Worl hero 2

GAME BOY
Addams family 2
Jimmy connors
Joe & Mac
F15 strike eagle
Street challenge
Alien 3
Ferrari gp
Mortal kombat

MEGADRIVE
Jungle strike
Super kick off
Turtles
Gold axe 3
Shinoby 3
Hook
Dinosaurs for hire
Shining force

NEO GEO
Samurai shodown
Fatal fury special
Top hunter
Super Sides Kick
Fatal fury 2
Sengoku 2
3 count bount
World heroes 2

MASTER SYSTEM	
Alien 3	90.000
Chuck rock	82.000
Die hard 2	75.000
Gp rider	90.000
Terminator	90.000
Predator 2	90.000
Sonic	75.000
Sonic 2	82.000
Monaco gp2	90.000
Out run	75.000
Asterix	82.000
Land of illusion	82.000
Shangai	49.000
Super tennis	49.000
Mickey mouse	69.000
Batman return	78.000
Tom & Jerry	90.000
World soccer	59.000
Donald duk	82.000
Indiana Jones	75.000

via Cassia, 6c (Ponte Milvio) - ROMA - tel. 06/ 33 33 486

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA. SI SERVONO ANCHE RIVENDITORI QUALIFICATI.

NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.) FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO
02 - 33000036 (5 linee)

SUPERNES
+ ALIMENTATORE + JOYPAD + CAVO SCART
L. 278.000

GRANDE OFFERTA!
ACQUISTA 3 VIDEOGIOCHI A TUA SCELTA E AVRAI UNO SCONTO EXTRA DEL 10%

GIOCHI SUPERFAMICOM

3-D Golf New	L.	88.000
Acrobatic Mission	L.	118.000
Adventure of Rook	L.	98.000
Aliens Vs Predator	L.	148.000
Baman Return	L.	148.000
Battle Desiny - Fatal Fury	L.	148.000
Bio Metal	L.	138.000
Blue Brother	L.	148.000
Cacoma Knight	L.	98.000
Castelvania	L.	98.000
Combat Ribes	L.	138.000
Cosmo Game	L.	128.000
Darius Twin	L.	68.000
Dead Dancing-Rushing Beat 3	L.	128.000
Dimension Force	L.	98.000
Dragon Ball Z	L.	178.000
Earh Defense Force	L.	88.000
Exhaust Hea 2	L.	168.000
F-Zero	L.	128.000
FamilyTennis	L.	168.000
Final Fight II	L.	178.000
Firo Adventures	L.	90.000
Flying Hero	L.	138.000
Gamba League	L.	138.000
Goemon	L.	118.000
Gundam '91	L.	88.000
Hole in One Golf	L.	88.000
Hyper Zone	L.	118.000
Ikari Warrior	L.	148.000
International Tennis T.	L.	178.000
Kitaro	L.	88.000
Lemmings	L.	88.000
Magic Sword	L.	128.000
Magical Adventures	L.	148.000
Mystery Circle	L.	118.000
New 3D Golf	L.	98.000
Othello World	L.	118.000
Pop'n Twin Bee	L.	148.000
Populous	L.	98.000
Pro-Football	L.	118.000
Pro-Soccer	L.	118.000
Psyco Dream	L.	78.000
Reurn of Double Drag.	L.	98.000
RPM Racing	L.	98.000
Rushing Beat	L.	148.000
Ski Mission	L.	88.000
Stealh	L.	98.000
SG Strike Gunner	L.	88.000
Street Fighter II	L.	188.000
Super Birdie Rush	L.	148.000
Super Bowling	L.	128.000
Super Chinese World	L.	118.000
Super F-1 Hero	L.	148.000
Super Fire P.Wresling	L.	88.000
Super Format. Soccer	L.	179.000
Super Kick Boxing	L.	128.000
Super Kick-Off	L.	118.000
Super Prof.Baseball	L.	118.000
Super S.W. IV	L.	118.000
Super Stadium	L.	78.000
Super Tennis	L.	98.000
Super Wang Island	L.	88.000
The Great Waldo S	L.	98.000
The Rocketteer	L.	78.000
Thunder Spirit	L.	98.000
Wonder Boy Magic Adv.	L.	118.000
World Champion	L.	98.000
X-3	L.	128.000

GIOCHI SUPERNES

Aerobitz Sim. Volo	L.	148.000
Alien 3	L.	128.000
American Gladiaor	L.	138.000
Battletoads	L.	148.000
Bazooka	L.	118.000
Best of the Best	L.	118.000
Bizyland	L.	98.000
Bob	L.	128.000
Bubsy	L.	148.000
Capian Nuvolino	L.	78.000
Carmen in S.Diego 2	L.	148.000
Chessmaster	L.	118.000
Combat Ribes	L.	98.000
Congo's Caper	L.	98.000
Cool World	L.	148.000
Cybernaor	L.	138.000
Desert Strike	L.	128.000
Doomsday Warrior	L.	98.000
Dragon's Lair	L.	98.000
Earth Defense Force	L.	88.000
Extrainnings-Baseball	L.	118.000
Family Dog	L.	138.000
Fatal Fury	L.	158.000
Final Fight	L.	138.000
Golden Figher	L.	138.000
Gradius III	L.	88.000
Harley's Humonfous	L.	88.000
Hit the Ice	L.	148.000
Hole in One Golf	L.	88.000
Imperium	L.	148.000
J. Connors Tennis	L.	148.000
Joe & Mac	L.	128.000
Kawasaki Challenge	L.	138.000
Kick Off	L.	148.000
King Arthur World	L.	148.000
Krusty's Super Fun House	L.	118.000
Lethal Waepons-Arma Letale	L.	138.000
Mario is Missing	L.	138.000
Mech Warrior	L.	138.000
NBL All Star Chall.	L.	128.000
Ninja Boy	L.	128.000
Nolan Ryan's Baseb.	L.	148.000
Outlander	L.	98.000
Paperboy 2	L.	88.000
Pit Fighter	L.	98.000
Pocky & Rocky	L.	148.000
Prince of Percia	L.	138.000
Push Over	L.	88.000
Q-Bert	L.	98.000
Rival Turf	L.	138.000
Robocop 3	L.	128.000
Shadow Run	L.	138.000
Shangai II	L.	148.000
Smartball	L.	128.000
Spanky's Quest	L.	98.000
Spindizzi World	L.	128.000
Starfox	L.	148.000
Street Combat	L.	148.000
Street Fighter II	L.	158.000
Super Castlevania IV	L.	128.000
Super Conflict	L.	148.000
Super F-15Strik.Eagle	L.	148.000
Super Ghouls'n Ghost	L.	98.000
Super High Impact	L.	128.000
Super Probotector	L.	98.000
Super R-Type	L.	98.000
Super Star War	L.	148.000
Super Turrican	L.	118.000
Super Wrestling Mania	L.	138.000
Terminator	L.	128.000
The Addams Family 2	L.	148.000
The Blues Brother	L.	148.000
The Legend of Zelda	L.	128.000
The Lost of Vikings	L.	148.000
TThe Magical Quest	L.	148.000
The Rocketeer	L.	98.000
The Simpson	L.	128.000
Tiny Toons	L.	148.000
Tom & Jerry	L.	88.000
Toys	L.	98.000
Turttles in Time IV	L.	128.000
Vegas Stakes	L.	128.000
Wheel of Fortune	L.	98.000
Where Time Carmen	L.	148.000
Wolfchild	L.	128.000
World League Soccer	L.	98.000
WWF 2 Royal Rumble	L.	168.000
Wyne's World	L.	98.000
Xardion	L.	148.000
Y's III	L.	88.000
Yoshi's Cooky	L.	118.000

STREETFIGHTER 2 TURBO
L. 228.000

FINAL FIGHT 2
L. 168.000

PRESENTI ALLO SMAU '93

NOVITÀ SUPERNES

ACCLAIM'S WORLD CUP
BATTLE BLAZE
BATLE CAR
COOL SPOTT
E.V.O.
FAMILY FEUD
FINAL FIGHT 2
FIRST SAMURAI
FOOTBALL FURY
GOOF TROOP
INCREDIBLE CRASH DUMMIES
KANDO RACE
LAMBORGHINI AM CHALLENG.
LOGIC BOMB
MARIO ALL STARS
MARIO COLLECTION
MONDAY NIGHT FOOTBALL
MORTAL COMBAT
N.F.L. QUARTER CLUB
NIGEL MANSELL
OPERATION LOGIC
REDLINE F1 RACER
ROCKY & BULLWINKLE
SENGOKU
SON OF CHUCK
STREET FIGHTER II TURBO
SUPER AQUATIC GAMES
SUPER JAMES POND
SUPER SLAP SHOT
T2 JUDGEMENT DAY
T2 ARCADE GAME
TRODDLERS
TURN & BURN
TUFF & NUFF
UNCHARTERED WATER
WINGS COMMANDER
WIZARD OF OZ
WORLD HERO 2
ZOMBIES AT MY NEIGHBORS

DISPONIBILI A SETTEMBRE

http://www.oldgamesitalia.net/

engono ai loro proprietari. I prezzi sopra riportati sono IVA compresa. Tut

http://www.oldgamesitalia.net/

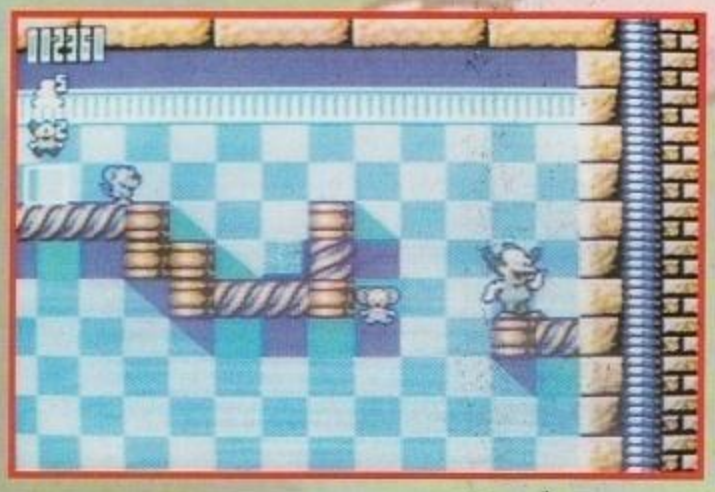
http://www.oldgamesitalia.net/

KRUSTY'S FUN HOUSE

GIOCATORI	1
LIVELLI	5 sez. x 15
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	-

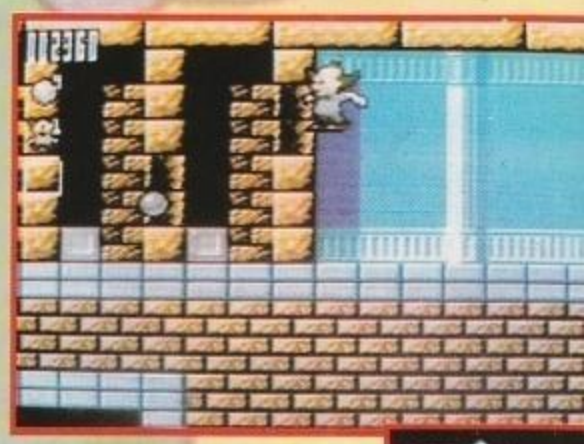
"Mamma, mamma, aiuto!!!!! C'è un topo che mi fa le linguacce!!!"-" Ma figliolo, cosa aspetti a prenderlo per la coda e sbatacchiarlo di qua e di là, per poi calpestarlo e spellarlo per farci la tenda degli indiani dei Playmobil? Ma che fai adesso, vomiti anche?"

Hai poco da ridere con tutti i topi che girano



Bart Simpson, con tutta la sua famiglia, è diventato senza dubbio un simbolo vivente di trasgressione per i più piccoli (chissà quanti bambini si sono presi degli schiaffoni incredibili per avere detto alla propria mamma: "Ciucciami il calzino!"), ma per i più grandi è diventato, altrettanto indubbiamente, il cartone animato più "scassamaron" (bel neologismo, eh?) che sia mai esistito. Metto subito il cuore in pace a tutti coloro che si aspettano l'ennesima reincarnazione videoludica del diabolico bambinetto, dicendo che questo Krusty's Fun House vede il giallognolo moccioso come attore non protagonista. Il vero protagonista di questa avventura è invece il pagliaccio Krusty, ovvero il super eroe preferito di Bart. Infatti Krusty è nei guai fino al collo, dato che la sua Casa dei Divertimenti, alias la Krusty's Fun House, è stata letteralmente invasa da orde di famelici topolini, che hanno costretto il povero clown a sospendere la sua attività. Ma possono Krusty e il suo amico lasciare lo stabile dei divertimenti in balia degli indesiderati roditori? Certo che no, ed ecco che i due, armatisi di buona volontà, un po' di coraggio e di una quantità industriale di trappole fanno ritorno alla casa infestata con un unico scopo: eliminare tutte le bestie infiltratesi di soppiatto nella Fun House, per poter così riaprire il piccolo Paese dei Balocchi tanto caro a Bart.

Se lo tenete fermo per un po' Krusty si mette a fare breakdance



Un bel balzo e la sfera è mia

Le stelline alla SFII dicono che state un po' male

Il giocatore si deve calare nei panni di Krusty e deve cercare, con l'aiuto

http://www.oldgamesitalia.net/

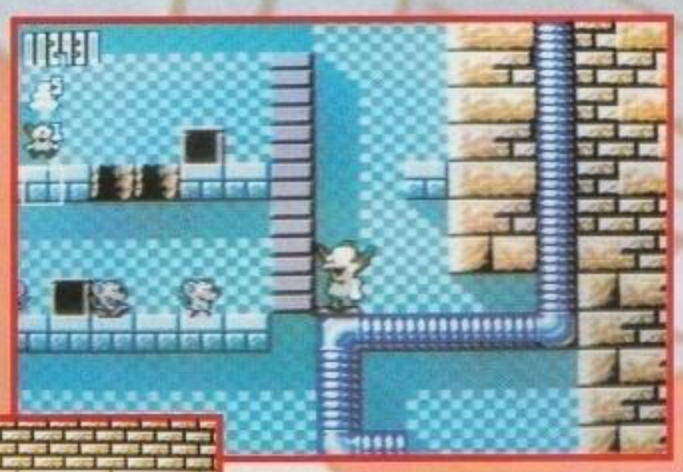
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Krusty che vacilla in bilico sopra la macchina schiacciatopi

roditori dai denti di sega prima che questi distruggano l'intero baraccone. Per fare questo, il pagliaccio dovrà guidare i topi che fuoriescono dalle loro tane verso le più micidiali trappole mai viste, degli enormi schiacciatopi a forma di guanto da boxe, attivati dal pestifero pargolo di casa Simpson. La Casa dei Divertimenti è veramente immensa, tanto che Krusty dovrà esplorarla in lungo e in largo alla ricerca dei topastri da eliminare, vagando per cinque sezioni a loro volta suddivise in circa quattordici livelli ciascuna e rappresentati

volti, dei raccordi angolari per chiudere delle tubature ad angolo retto e impedire che i piccoli mammiferi ne escano, alcuni vasetti di vetro per intrappolarli e trasportarli senza difficoltà in giro per i livelli. Sparpagliati nei livelli ci sono dei blocchi cosiddetti magici, i quali, una volta calciati, possono svelare l'esistenza di alcuni oggetti bonus, armi, e addirittura permetteranno l'accesso a un passaggio segreto la cui uscita è ubicata altrove nello schermo;



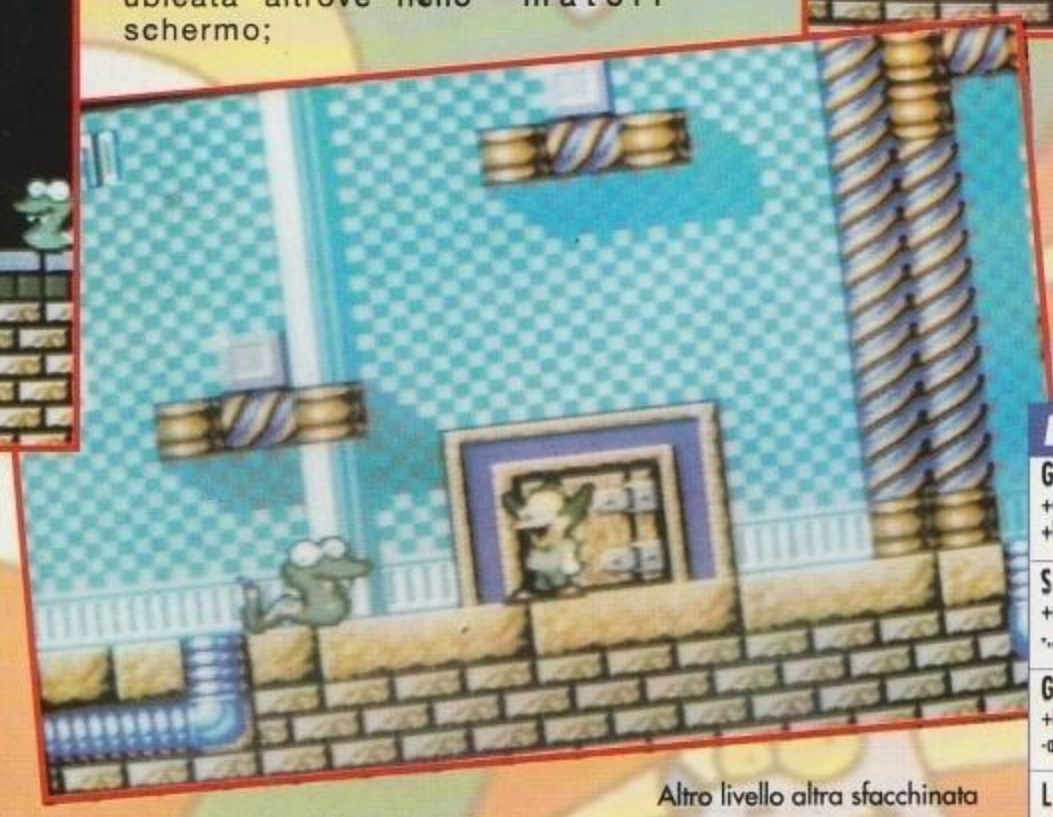
I tubi per i quali passano i topastri

Ma che ci posso fare io?

Bart con la schiacciatopi e Krusty che balla sui topi

Un'immensa finestra aperta sulla notte stellata

da delle porte di legno poste nei corridoi del baraccone. Per i livelli è disseminata un'infinità di oggetti che potranno aiutare in qualche modo lo squinternato pagliaccio nella sua crociata contro le palle di pelo; Krusty potrà infatti usufruire di alcuni blocchi da usare a mo' di scalino, di molle giganti per spostare se stesso e i topi, ventilatori che soffiano i topi nella direzione in cui sono ri-



Altro livello altra sfacchinata

una volta entrati nella stanza magica, vi viene data l'opportunità di guadagnare una vita extra semplicemente raccogliendo tutti gli oggetti entro un

rompicapi dei primi livelli sono di una facilità talmente disarmante da fare pensare che i programmatori abbiano sviluppato il gioco per una fascia di età che va dai due ai tre anni; fortunatamente, avanzando un poco, si può arrivare ad affrontare enigmi un tantino più complessi, ma mai inabbordabili. Per i giocatori un po' meno abili è stata disegnata un'opzione che permette di scegliere se abbandonare il livello in corso a scapito di una delle tre vite che il pagliaccio ha a disposizione. Krusty's Fun House si avvale di un prezioso sistema di password, concesse ogni qualvolta viene terminata con successo una sezione, che permette al giocatore di riprendere a giocare dove è terminata la partita precedente.

Andrea "MAO" Della Calce

MASTER SYSTEM

GRAFICA +colorata e fluida +bellissime animazioni	95
SONORO +un paio di belle digitalizzazioni... -... ma motivetti alla lunga alienanti	83
GIOCABILITÀ +Immediato e divertente -a volte frustrante	88
LONGEVITÀ' +veramente vasto +impegnativo	93
FLYING EDGE/ACCLAIM	91

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

94

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

Finalmente il più atteso (almeno da me) gioco di tutti i tempi è arrivato, no, non si tratta di Street Fighter II Turbo, ma dell'unico, mitico e irripetibile Turrican III, per gli amici Super Turrican!!!

Qua la mano, amico!

Per essere sinceri non so esattamente se questo gioco sia proprio Turrican III, ma in ogni caso rispetto agli altri episodi sono stati aggiunti tanti di quei particolari che sembrerebbe proprio di si.
Comunque molti elementi non sono stati cambiati, risulta evidente che era nelle intenzioni dei programmatori fare un remix di tutti i Turrican precedenti, aggiungendo nuovi elementi al fine di sfruttare al meglio il Super NES, un po' come era accaduto con Super SWIV; una volta tanto il Super anteposto prima del titolo non è una presa per i fondelli, ma una certezza di qualità (Pubblicità Progresso).
La storia racconta che molti anni fa, quando le console erano appena conosciute e i computer a 16Bit rappresentavano un'utopia per la maggior parte di noi, un gruppo di sperduti programmatori guidati dal genio di Manfred Trenz crearono quello che a tutt'oggi si può considerare come il prodotto più bello mai apparso sul Commodore 64: Turrican.
Immaginatevi cosa volesse dire per un'utente di C64 avere una mappa di gioco pressoché immensa, una colonna sonora iniziale indimenticabile, una giocabilità senza pari, insomma un gioiellino di programmazione, superato solo dal suo seguito.
Naturalmente con il passare degli anni l'evoluzione ci ha portato nuove macchine dalle grandi potenzialità e dai costi sempre minori, fu inevitabile perciò lo scalpore suscitato da Turrican II al suo arrivo su Amiga; mi ricordo chiaramente che ci avrò perso dietro ore e ore senza mai stancarmi di giocare (non vi dico quante volte l'ho finito).
Come dimenticare poi le splendide composizioni (chiamarle musichette sarebbe troppo riduttivo) di Chris Huelsbeck, chiunque abbia mai avuto occasione di sentirle (compresi amici e parenti a cui non frega nulla dei "giochini") non ha potuto non rimanere affascinato dallo splendido sound.
Dopo Turrican II però non si è saputo più nulla, per molti era capitolo chiuso, ma quel "The End" seguito da un punto interrogativo mi aveva sempre lasciato la speranza di un terzo episodio ed ora che ci penso bene, nella schermata finale appariva l'annuncio di certo Super Turrican per Super Nes, rimasto poi avvolto nel mistero per quasi tre anni.
Negli ultimi mesi però le voci su un futuro Turrican III si sono fatte sempre più insistenti, c'era chi giurava di averlo visto a una fiera tedesca e di essere rimasto di sasso, solo adesso mi rendo conto di quanto avesse ragione.
Insomma per farla breve i Factor 5 sono tornati e questa volta su Super Nes! A

Piglia questo, nano!

Distruggiamo un po' di materiale logistico del nemico

Ecco il nostro eroe in posa plastica su una piattaforma

Che sia questo lo sparo multiplo?

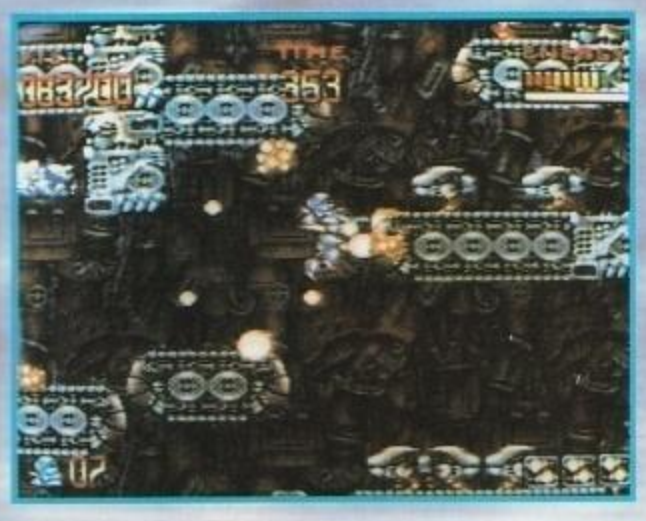
SUPER TU

IMPORT

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Piattaforme con nastri trasportatori...

quanto pare il passaggio da computer (Amiga) a console (SN) non ha fatto loro altro che bene e i risultati li abbiamo qua sotto gli occhi.
Ma prima di scadere in una serie di sperticate lodi è meglio che vi descriva un po' il gioco, visto che sono state introdotte alcune novità sul controllo del personaggio (in verità ho paura di intercorrere nelle ire di Alex visto e considerato che questa è la mia prima e speriamo non ultima recensione per ConsoleMania).
Anzitutto il sistema d'arma di cui è munito il nostro eroe è stato in parte modificato: il fascio di energia che consentiva di fare l'arrosto di alieno è stato sostituito dal raggio di Capitan Findus che surgela i nemici in modo da poterli tranquillamente massacrare senza alcuna resistenza da parte loro, però l'effetto è temporaneo.
Esiste anche la possibilità di trasformarvi in una specie di trottola indistruttibile; in questa forma non potrete sparare, in compenso disporrete di mine a esplosione ritardata e di bombe che verranno sganciate in caso vi sia del vuoto sotto di voi (ad esempio buche, precipizi etc.).
Ma le armi che userete per tutto il gioco saranno il Bounce (quando è potenziata ogni colpo esploso rimbalza contro le pareti), il Laser (molto concentrato e molto doloroso) e il mio preferito, il Multiple (spara in un sacco di direzioni ed è ideale per devastazioni su larga scala).
Ogni arma può essere potenziata un tot di volte, ma ogni qualvolta perderete una vita il livello della vostra arma scenderà inesorabilmente; fortunatamente avrete a disposizione un certo livello di energia che vi garantirà una discreta protezione, fate perciò attenzione ai vari cuoricini sparsi per i livelli.
In caso di serio pericolo potrete contare su una doppia barriera laser altamente distruttiva, ma il top è rappresentato dallo shield, un campo di forza impenetrabile che renderà Turrican invincibile... per breve tempo s'intende!
Come vedete non andremo sul pianeta Katakis (ebbene si, porta il nome di QUEL gioco per C64 che tanti grattacapi procurò alla Rainbow Arts) tanto disarmati, dovremo comunque fare i conti con tutti i nemici a cui andremo incontro, fino ad arrivare allo scontro finale con The Machine.
Bene, ora visto e considerato che lo spazio è tiranno passerò subito al commento: posso tranquillamente affermare che Super Turrican è tra i giochi più belli che abbia mai giocato sul Super Nes; a questo punto vi sorgerà spontanea una domanda:"Perché "solo" 94?" Il motivo è semplice, la facilità di gioco.
Sembra una stupidata, ma non lo è, e se da una parte il prodotto è curato e rifinito all'inverosimile (cercatemi un rallentamento!) dall'altro mi sembra assurdo che a livello Easy lo si possa portare a termine nel giro di 4 ore (in pratica due partite); certo, è vero che io sono un fanatico e che ho finito 'sto gioco su ogni console o computer sia mai apparso (perfino la versione per Megadrive, Universal Soldier), ma ciò non giustifica un livello di gioco cosi basso, tra l'altro anche a livello normal non è assolutamente impossibile e forse solo l'Hard garantisce una discreta sfida (ma fino a quando?).
E' innegabile comunque che un'opera di questo genere, con una grafica fantastica, un sonoro degno di un CD (ad opera del mito, Chris Huelsbeck) tra i più belli che sono mai usciti dal SN (la musica è in Surround, sentire per credere!), non può e non deve essere sottovalutata.
Insomma datemi del maniaco, ma questo Super Turrican è semplicemente imperdibile nonostante la pecca della difficoltà di gioco; un must!

TMB

Andiamo a sistemare il pelosone

E' grosso, sì, ma gli sto facendo un male...

Livello con atmosfera molto Giger...

Facciamo incetta di bonus!

TURRICAN

SUPER NES	
GRAFICA +belle animazioni +stupendo background	97
SONORO +Chris Huelsbeck! +da Oscar	98
GIOCABILITÀ +il mito ritorna...	91
LONGEVITÀ -troppo facile	69
SEIKA	94

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FLOPPERIA®

S.r.l.

Viale Monte Nero, 15 • 20135 Milano • Tel. (02) 55.18.04.84 r.a. • Fax (02) 55.18.81.05 • MM3 Medaglie D'Oro
Piazza Santa Maria Beltrade, 1 • 20123 Milano • Tel. (02) 72.00.18.10 • Fax (02) 72.00.18.04 • MM1-MM3 Duomo

Flopperia Mail. Vendita per corrispondenza. Importazione diretta. Spedizioni in 24 ore.

Superoffertissima

fino ad esaurimento scorte

GAME BOY

BAD'N'RAD	39.000
BLASTER MASTER BOY	39.000
BOMBER BOY	29.000
CASTLEVANIA 2	39.000
CHASE HQ	29.000
CONTRA	29.000
GHOSTBUSTERS 2	29.000
JORDAN VS. BIRD	49.000
JUNGLE WARS	39.000
MARBLE MADNESS	49.000
POPEYE 2	29.000
POWER RACER	29.000
R-TYPE	39.000
ROBOCOP	29.000
TURRICAN	39.000
TURTLES 2	59.000

MEGA DRIVE

BUCK ROGERS	109.000
CROSS FIRE	79.000
DARIUS 2	49.000
DINO LAND	59.000
DINO LAND	59.000
EL VIENTO	49.000
FAERY TALE ADV.	59.000
MARVEL LAND	49.000
MERCS	89.000
MICKEY MOUSE CASTLE	79.000
MOONWALKER	29.000
RASTAN SAGA 2	49.000
RINGS OF POWER	79.000
RINGSIDE ANGEL	19.000
ROAD BLASTERS	69.000
SONIC 2	49.000
SPLATTER HOUSE 2	99.000
SUPER HANG-ON	29.000
SUPER LEAGUE 91	49.000
SUPER SHINOBI	19.000
SWORD OF SODAN	19.000
TORA! TORA! TORA!	29.000
TROUBLE SHOOTER	69.000
TURRICAN	64.000
UNDEADLINE	39.000
UNIVERSAL SOLDIER	89.000
WARSONG	99.000
VAPOR TRAIL	39.000
VERYTEX	59.000
WONDERBOY 3	39.000

PC ENGINE

DARIUS PLUS	89.000

SUPER FAMICON

ACTRAIZER	59.000
CYBER FORMULA	109.000
DARIUS TWIN	99.000
DIMENSION FORCE	109.000
FINAL FIGHT GUY	129.000
GAMBA LEAGUE BASEBALL	119.000
GRADIUS 3	109.000
HYPER ZONE	99.000
LEMMINGS	99.000
PRO SOCCER	119.000
RAIDEN DENSETSU	109.000
STG	89.000
SUPER CHINESE WORLD	109.000
SUPER EDF	109.000
SUPER FIRE PRO WRESTLING	109.000
SUPER FORMATION SOCCER	109.000
SUPER R-TYPE	109.000
SUPER TENNIS	89.000
SUPER WAKA LAND	109.000
SWIV	109.000
THUNDER SPIRITS	119.000

SUPER NES

CHESSMASTER	99.000
CHUCK ROCK	99.000
DRAGON'S LAIR	69.000
PAPERBOY 2	99.000
STREET FIGHTER 2	139.000
UN SQUADRON	99.000

SOFTWARE AMIGA

50 INCREDIBILI GIOCHI	39.000
ADDAMS FAMILY	29.000
AGONY	39.000
ARMA LETALE	39.000
CHAMPIONSHIP OF EUROPE	39.000
DARKMAN	19.000
DELUXE PAINT 4	119.000
EXTASY	39.000
GOBLIINS 2	19.000
INDIANA JONES 4	79.000
INTELLIGENT GAMES	29.000
INTL. 3D TENNIS	19.000
NATHAN NEVER	39.000
NAVY SEALS	19.000
PINBALL DREAMS	39.000
SENSIBLE SOCCER 92/93	49.000
SHADOWLANDS	39.000
SMASH	39.000
SPECIAL FORCES	69.000
STURMTRUPPEN	29.000
WILLY BEAMISH	29.000
WWF 2	29.000

SOFTWARE PC

3D WORLD BOXING	59.000
3D WORLD TENNIS	59.000
BIRDS OF PREY	29.000
DICK TRACY	59.000
EXTASY	49.000
FIRETEAM 2200	59.000
HARDBALL 3	59.000
INDIANA JONES FATE	59.000
GESTIONE R.B.	69.000
PINBALL MAGIC	19.000
SORCERERS GET ALL GIRLS	19.000
WWF 2 RAMPAGE	29.000
MAGISTER	29.000

STRAORDINARIO IMPRESSIONANTE IRRIPETIBILE SCONVOLGENTE ECCEZIONALE PAZZESCO INCREDIBILE SENSAZIONALE

Orari: 10-13, 15.30-19.30. Chiuso Lunedì mattina.

Disponibili tutte le ultime novità per PC, Amiga e console. Per ordinazioni:
Tel. 02/5518.0484-02/7200.1810 • Fax

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GIOCATORI	1
LIVELLI	7
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	4

Non lamentatevi dell'esiguo spazio concesso al supereroico incappucciato; se volete sapere qualcosa di più sul gioco andate a pupparvi l'omonima recensione sul n.19 della vostra rivista preferita!

BATMAN RETURNS

Batman Returns -prodotto dall'arcinota Konami- rappresenta a tutt'oggi il picchiaduro tecnicamente migliore disponibile per il vostro adorato 16 bit Nintendo.
Per "tecnicamente" intendo "a livello audiovisivo", cioè "definizione grafica migliore fino ad ora, animazioni migliori, effetti speciali migliori, musiche d'accompagnamento migliori". Un bel numero di Oscar per questa versione videoludica del secondo film dedicato all'eroe di Bob Kane.

Nel nel gioco il nostro Caped Crusader deve vedersela con due supercattivoni in una volta sola: la maliziosa Catwoman e il viscido Pinguino.
Direi proprio che tra il film e il videogame può ci sia un parallelismo alquanto centrato: anche il film, rispetto al primo Batman, risultava tetro e spettacolare nelle atmosfere, ma latente di sostanza e significato morale. Così il videogioco presenta un unico difetto di concept: una certa diffusa monotonia. Beh, potete obiettare che la monotonia va a braccetto con tutti i picchiaduro e non avreste certo torto. Per il resto gli stage risultano abbastanza vari e il gioco si rivela longevo e dosato.
Il protagonista può (oltre a soliti pugni, calci, salti con calci, e proiezioni) pararsi, lanciare una fiala esplosiva/smart bomb, eseguire una supermossa consumaenergia e perfino buttare i malviventi contro pali, panchine e sfondare loro il cranio contro le vetrine dei negozi, far cozzare le cocuzze di due cattivacci l'una contro l'altra (davvero godibile quest'animazione). Batman potrà inoltre servirsi dei sui Batarang e del suo Batrampino; a voi il compito di determinare le situazioni più adatte per l'una o per l'altra arma.

Detto questo rimangono un consiglio e un commentino.
Il consiglio: se vi piace il personaggio, comprate subito questa cartuccia.
Il commentino: ottima cosa il fatto che l'azione non rallenti mai, ma qualche flickeraggio c'è. Non si può aver tutto dalla vita. Passo e chiudo.

Piermarco Rosa.

SUPER NES	
GRAFICA +ottimi fondali e sprite	94
SONORO +fantastici commenti musicali	94
GIOCABILITÀ +tipicamente arcade	90
LONGEVITÀ +duraturo -... ma un po' monotono	90
KONAMI	92

GIOCATORI	1 - 2
LIVELLI	8
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	-

Di nuovo Fatal Fury per Megadrive? Si tratterà della versione Turbo Special Champion Abarth Splendent Adesivo 'e Maradona Edition?

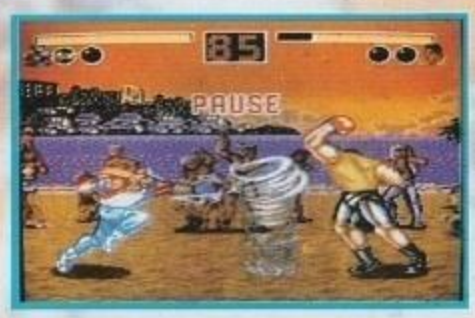
FATAL FURY

Nulla di tutto ciò, d'accordo, è il gioco che abbiamo recensito tre numeri fa, ma era di importazione parallela, FF viene adesso distribuito ufficialmente dalla Giochi Preziosi e l'aggiornamento serve a rinfrescarvi la memoria nei confronti di un picchiaduro non eccezionale, ma pur sempre apprezzabile (almeno nell'attesa di SF II Special Champion Edition) nella non foltissima pattuglia dei picchiaduro per la console di casa Sega.
Per chi si fosse perso la recensione sul numero 19, nell'attesa che gli arrivino i 37 arretrati che richiederà come penitenza per essersi perso un numero di Cmania, ricordiamo che si tratta di un picchiaduro alla SF II: una serie di lottatori (giocatore vs computer affrontando una serie di sette lottatori o giocatore vs giocatore) si affrontano a sganassoni standard e mosse speciali al meglio di due incontri.
Se conoscete SF II sarà facile descrivere anche FF: si tratta di una sua copia in formato ridotto, si possono infatti scegliere soltanto tre lottatori.

Joe contro un vecchietto taichiista che ricorda tanto Alex...

Tutto quello che avete sono i fratelli Andy e Terry Bogard, con colpi come l'uppercut infuocato, o la scarica di energia che viene lanciata a terra o ancora il pugno con salto in avanti e Joe Higashi, un Kick Boxer dalla velocità tale che è in grado di scatenare tornadi contro l'avversario. Bellino e abbastanza giocabile.

VF



Basta anche solo essere grossi per lanciare i tornadi

Sì e io sto lì a beccarmi la scarica di fuoco?

MEGA DRIVE	
GRAFICA +Adeguata.. -.. ma non sconvolgente	84
SONORO -Nulla di particolare	81
GIOCABILITÀ -Pochi personaggi +Abbastanza veloce.	90
LONGEVITÀ +abbastanza avvincente -ma l'abbiamo finito con una mossa	78
TAKARA	89

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FLASH

88

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Per chi non lo sapesse, Wally West è l'attuale personaggio che si cela dietro la maschera di Flash, l'uomo più veloce della Terra. In realtà, devo ammettere che non sono poi certissimo di quanto ho appena scritto: i poteri di Flash sono stati infatti dati ad almeno tre diverse persone, e non ho la certezza che West sia stato l'ultimo di questi. In ogni caso, non scandalizzatevi troppo se doveste scoprire che ho clamorosamente sbagliato e che Wally West è in realtà Catwoman: errare è umano (perseverare è Andrea Fattori NdAlex). Sta di fatto che le città americane sono ormai ridotte alla stregua di vere e proprie arene, all'interno delle quali bisogna lottare per non cadere sotto i colpi della violenza altrui. Le bande di delinquenti si aggirano liberamente per le strade, rubando le caramelle ai bambini, picchiando le vecchiette e facendo le boccacce alle persone rispettabili. La situazione, in realtà, non è poi molto diversa da come è sempre stata, ma la momentanea assenza di Superman (prima ucciso, poi risuscitato in quattro parti e attualmente in preda alle crisi mistiche), la paralisi del povero Batman, il rifiuto di un intervento da parte degli X-Men e di Capitan America (già sotto contratto con la Marvel e con abbondanti galassie da salvare ogni mese) e la svendita di scarpe da tennis sulla quinta strada hanno reso il tutto più difficile. A questo punto, mentre le fiamme della violenza crescono e nessuno può più uscire di casa senza temere di essere aggredito da una banda di tagliagole locali, un solo uomo ha il potere di riportare la pace e la giustizia: il suo nome è

Mi chiedo chi sia il tizio sul manifesto

Spariamo un cosillo rosso al tizio laggiù

"A causa delle recenti difficoltà economiche del paese, il nostro presidente ha oggi dichiarato che verrà presto introdotta una fortissima tassa sulla velocità. Ancora non si capisce come mai Wally West, apprendendo la notizia, abbia riportato un grave arresto cardiaco..."

Salta come un cavallo, questo Flash

Va bene correre, però un bell'ascensore non guasta mai

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

H

Wally West, ma lui preferisce farsi chiamare Flash (bah, vorrei vedere voi con un nome come Wally West...), l'uomo più veloce della Terra. A un osservatore poco scrupoloso, quello di correre alla velocità del suono potrebbe sembrare un potere non particolarmente utile: ma provate solo a pensare ai vantaggi di riuscire a seminare una pallottola e di vedere tutto il mondo che si muove a rallentatore... tra un pugno e l'altro fate anche in tempo a prepararvi il caffè (solo con una caffettiera che lo fa alla velocità del suono... NdAlex)! E poi, per essere onesti, nel mondo dei supereroi DC c'è anche gente più sfigata. Batman, per esempio non ha nessun potere sovrumano (per chi fosse convinto del contrario, ci tengo a precisare che il vigilante di Gotham City non è mai - e sottolineo il mai - stato morso da pipistrelli radioattivi o cose del genere!)(E il morbillo allora? L'ha fatto il morbillo? NdAlex).

Così, indossando il vostro bel costumino rosso e giallo, siete pronti per gettarvi sulle strade, in mezzo ai delinquenti. Perché dico siete? Ma naturalmente perché dovrete essere voi a guidare l'impavido Piedeveloce attraverso le vie della città, sgominando intere bande di assassini.

A questo punto, nessuno di voi non starà pensando a questo gioco come a un beat 'em up in piena regola, con tanto di combattimenti e una caterva di mosse... nessuno a parte coloro che hanno furbamente dato un occhiata nell'angolo in alto a sinistra della pagina, dove svetta un bel cartello "Platform". Se avevate questo dubbio, vi dico subito che non si tratta di un errore: Flash è sicuramente molto più simile a un Sonic che non a uno Streets of Rage, con una gamma veramente limitata di colpi ma tantissima velocità (mi sembra il minimo) e un sacco di piattaforme. Lo scopo del gioco è quello di ripulire ogni livello dai delinquenti che lo infestano, e l'arma migliore per farlo è sicuramente "il colpo del trottolino amoroso", con il quale il nostro eroe inizia a girare vorticosamente su se stesso e stende chiunque gli capiti a tiro.

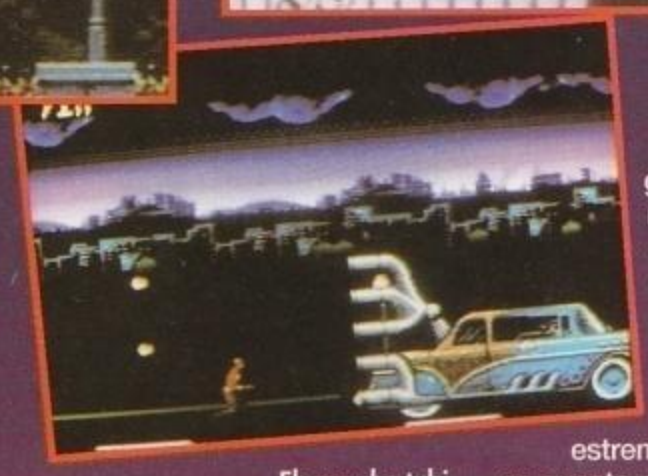
Per essere un gioco per Master System, Flash è davvero molto bello: la grafica è ottima, sia dal punto di vista dei fondali - dove il colore viene usato abilmente per sopperire alla scarsa risoluzione -, sia per la definizione degli sprite. La cosa più impressionante è comunque la velocità del gioco, che raggiunge davvero ritmi frenetici. Anche giocabilità e longevità sono veramente grandiose, con un'atmosfera che affascina sino dal primo minuto e che non molla la presa fino alla fine. Due sole pecche per questo titolo veramente bello: gli sprite sono estremamente piccoli, anche se questo non comporta assolutamente nessun danno alla giocabilità, e il gioco è forse leggermente troppo difficile, a volte addirittura frustrante.

Resta comunque una delle cose migliori che abbia visto su Master System da qualche mese a questa parte!

Andrea Fattori

Bel posto, Central City, eh Flash?

Sì sì, lo dici tu che è divertente questo posto qui...



Eh ma che tubi di scappamento hanno da queste parti?

Mmm, queste porte non mi convincono

Papà papà, ma Flash corre anche più veloce di un camion?

MASTER SYSTEM	
GRAFICA + ottima definizione - sprite piccoli	90
SONORO + musica ben realizzata - niente effetti sonori	87
GIOCABILITÀ + velocissimo + prende terribilmente	94
LONGEVITÀ + facile da imparare - leggermente troppo difficile	91
SEGA	88

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GIOCATORI	1
LIVELLI	45
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	2

La sua Nave si è schiantata su di un pianeta sconosciuto pieno di alieni ostili. Deve trovare il modo di andarsene e non è affatto una cosa facile. Ma "lui" chi è? E.T. di Spielberg? No. La Cosa di Carpenter? No.No Alien-Tour? Ahiahi ahiahiay!

Ti piace la tua nuova casa, eh BOB?

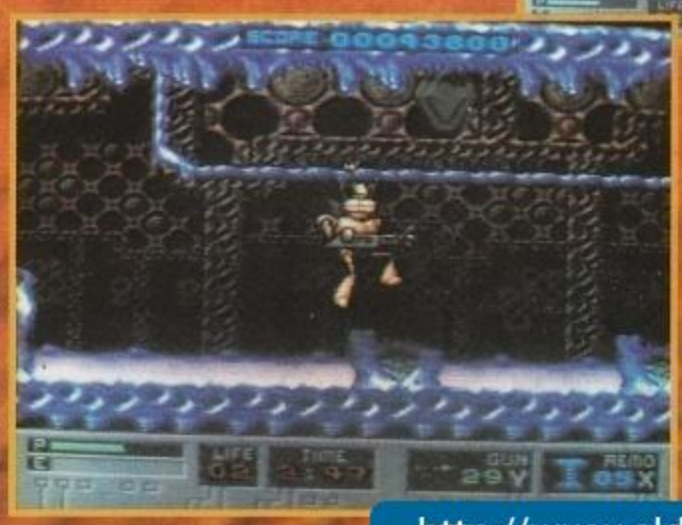
E' Bob, o meglio B.O.B. (che dovrebbe voler dire "Bisognoso Ognitempo di Baci" oppure "Belva Oltremodo Bellicosa" in BOBbese i due concetti sono assolutamente identici), il quale durante un male organizzato quanto sfortunato viaggio interstellare si ritrova a precipitare indesideratamente, sfasciando la sua astronave nuova sull'infame quanto infausto e infido pianeta Goth, punteggiato da tutta una serie di città, caverne, labirinti e stazioni spaziali, tutte rigorosamente rigogliose di bizzarre forme di vita aliene pronte a saltare alla gola placcata acciaio del nostro occhiuto robottone iperarmato.
Scopo del gioco sarà riuscire a portare il nostro eroe attraverso i sempre più intricati livelli, e ce ne sono davvero parecchi, fino alle zone di teletrasporto che gli permetteranno di spostarsi da una zona all'altra fino a riuscire a lasciare sano e salvo (impresa titanica) l'ostile pianeta Goth. La complessità dei livelli progredisce assieme alla percentuale di strada percorsa, nel senso che più si va avanti nel gioco e maggiore saranno le difficoltà che si

Il nostro che si regge e si sposta solo con le dita

BOB si può fare piccolo piccolo

Un ascensore da polso fino all'uscita

Quando si cade troppo dall'alto succede questo...



IMPORT

BOB

http://www.oldgamesitalia.net/

Robot da guardia da eliminare assolutamente

Una mappa segnerà i vostri progressi sul pianeta

incontrano ("è naturale" sento già esclamare, ma ribadisco "dovrò pure confermare questo assioma dei videogiochi, o no?"). Difficoltà non solo per quanto riguarda la complessità del design dei livelli, ma anche per quanto riguarda la potenza e le abilità combattive degli avversari, oltre ai danni che potrete procurarvi con mosse sbagliate, o imboccando strade che sembrano invitanti e sicure, ma che in realtà sono solamente trappole infingarde riservate per spazio-turisti fai-da-te.
D'altra parte gli aiuti di cui B.O.B.

Appesi sullo slime rosa

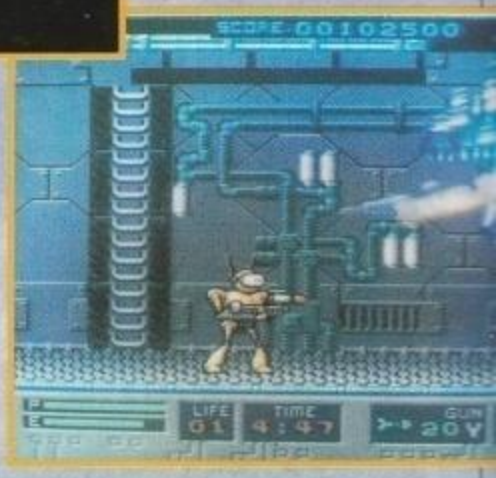
Ecco come entrate o uscite dai vari livelli

Potete anche impadronirvi di mezzi lasciati incustoditi

Lo schermo che vi informa sul vostro stato

E vai di lanciafiamme!

può disporre sono cosiderevoli, primo tra tutti una notevole capacità di resistere ai colpi, quantificata da una notevole barra d'energia, le sue due armi fidate (un mostruoso pugno a molla, e un cyber-braccio su cui è montato un fucilone multiruolo), la vasta serie di munizionamento che potrà essere reperita nel corso del gioco (si va dai normali proiettili a energia, ai colpi a onda, dai missili a ricerca ai lanciafiamme per i classici tunnel-fighting secondo la migliore letteratura di fantascienza in cui si parli di qualche tipo di viscido alieno), e una stupenda serie extra-cu-stom-de-luxe di gadget di sopravvivenza; tale gamma comprende stupendi trampolini idraulici eiettabili dal ventre del nostro (utilissimi per fracassarsi la testa contro i soffitti più bassi), bombe a tempo capaci di ripulire interi settori di livelli, zaino-cotteri=elicotteri a zaino (tradotto dal BOBbese), e i sempre utili sistemi di autoriparazione.
Secondo una tendenza che sembra riscuotere un certo successo, i disegni del gioco sono abbastanza "buffi", partendo proprio dal nostro robottone color ruggine dal pugnone non certo serio, e dai tondi occhioni sormontati da bizzarre antennine, e arrivando ai poco probabili draghetti pluri-zampati, ma comunque ignio-secernenti (=sputa-fuoco, sempre tradotto dal BOBbese). Ugualmente "buffa e cartoonesca" risulta essere l'animazione, così come il sonoro, in cui cadute, spari, e combattimenti hanno più dello stile Hanna-Barbera che non di quello Robocop e soci (gustatevi i balletti di fine livello degni di chi segna un Touchdown, con tanto di "Yo!" e "Gotcha!", o le frasi del nostro quando viene ridotto a malpartito). Tale stile non guasta però per niente al gioco, che anzi viene reso molto divertente e più che giocabile, visto che altrimenti con i suoi 45 livelli articolati su tre mondi, e un tasso di incremento di difficoltà ripido quanto un lampione, sarebbe potuto risultare noiosetto e ripetitivo, alla lunga.
Molto buone quindi l'animazione e la grafica, che seppur condita di oggettoni tondi buffi, trova comunque un buon accostamento con diversi generi di design in più punti del gioco



Ohh, finalmente un cattivo grosso!

(tecnologico, tetro, o alieno).
La possibilità di scegliere tra diversi tipi di munizionamento e di super-oggetti da impiegare varia decisamente il modo di risolvere i livelli, rendendo così le partite poco ripetitive. Un notevole contributo alla risoluzione (anche se tarderà ad arrivare), è reso da un pingue quantitativo di continua e di vite di cui il nostro è rifornito, oltre che da un sistema di password (sarebbe infatti snervante finire i continua al livello 43 e doverseli rifare tutti per poter proseguire, no?).
Decisamente bello, dunque, anche se in definitiva non abbiamo di fronte nulla di sostanzialmente nuovo o eclatante. Nel complesso divertente e ideale per rilassarsi divertendosi. Consigliabile.

Christian Antonini

SUPER NINTENDO

GRAFICA + "buffesca" + ma con ottimi elementi "seri"	89
SONORO + Nitido - Forse "scarnuccio" ?	86
GIOCABILITÀ + Interessante	90
LONGEVITÀ +decisamente longevo	89
ELECTRONIC ARTS	88

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VIDEO GAMES COMPUTER

1° NEGOZIO
CORSICO (MILANO)

VIA V. MONTI 26
Tel./Fax 02-4408143

VIDEO GAMES COMPUTER

ARIVIVIS

VIDEO
GAMES
COMPUTER

NOVITÀ D'IMPORTAZIONE

SUPER/NES

BLUES BROTHER'S
BATTLE TOAD
FAMILY DOG
GREAT WALDO SEARCH
POCKY & ROCKY
STREET FIGHTER II TURBO
MARIO COLLECTION
WWF ROYAL RUMBLE

MEGADRIVE

GOLDEN AXE III
STREET FIGHTER II C.E.
JUNGLE STRIKE
STRIDER II
MUTANT LEAGUE FOOTBALL
MORTAL COMBAT
BLASTER MASTER 2
CHAMPIONSHIP BOWLING

GAME BOY

RANCING FIGHTER
JOE & MAC
PUGSLEY ADVENTURE
F-15 STRIKE EAGLE
MICKEY MOUSE
TOP RANK TENNIS
YOSHIE COOKIE
KID DRACULA

MEGA SEGA CD

SHERLOCK HOLMES II
ROAD AVENGER
DRACULA
ECO THE DOLPHIN
SILPHEED
SUPER LEAGUE CD
WONDER DOG
CDX CONVERTER

NEO GEO

VIEW POINT
WORLD HEROES II
FATAL FURY II
ART OF FIGHTING

SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA
AGGIORNAMENTO POSTALE DELLE NOVITÀ

ARIVIVIS

CARD IDENTIFICATION

CARD N° 00593100

SCONTO SUGLI ACQUISTI
PERMUTA DELL'USATO

OFFERTE CONSOLLE

GAME BOY + TETRIS £. 148.000

GAME GEAR + SONIC £. 249.000

MEGA DRIVE + GIOCO £. 268.000

MEGA CD + 5 GIOCHI £. 699.000

S. NES + MARIO + 2 JOYPAD £. 338.000

NEO GEO + GIOCO £. 699.000

OFFERTE DEL MESE

GAME BOY + TETRIS + HANDY BOY £. 199.000

SUPERNES £. 288.000

---

6 un asso del joypad?

...iscriviti al nostro 1° InfoTrophy

potrai vincere un favoloso 16 BIT!

informati...

Vendita & Noleggio
Videogames
Consoles
Accessori
Permute
Ass. tecnica
Computers

a Colleferro (ROMA)

INFOLANDIA

Via Fontana dell'Oste 16-22 **TEL./FAX 06/9701481**

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LIT. 83.000 | LIT. 87.000 | LIT. 97.000 | LIT. 107.000 | LIT. 97.000 | LIT. 94.000 | LIT. 104.000

LIT. 93.000 | LIT. 97.000 | LIT. 98.000 | LIT. 107.000 | LIT. 97.000 | LIT. 107.000 | LIT. 98.000

LIT. 99.000 | LIT. 85.000 | LIT. 97.000 | LIT. 105.000 | LIT. 84.000 | LIT. 108.000 | LIT. 105.000

LIT. 94.000 | LIT. 105.000 | LIT. 99.000 | LIT. 104.000 | LIT. 99.000 | LIT. 99.000 | LIT. 107.000

LIT. 84.000 | LIT. 67.000 | LIT. 84.000 | LIT. 97.000 | LIT. 37.000 | LIT. 97.000 | LIT. 97.000

LIT. 104.000 | LIT. 113.000 | LIT. 97.000 | LIT. 96.000 | LIT. 107.000 | LIT. 77.000 | LIT. 87.000

LIT. 97.000 | LIT. 97.000 | LIT. 97.000

LIT. 97.000 | LIT. 105.000 | LIT. 99.000

LIT. 68.000 | LIT. 104.000 | LIT. 124.000

ADATT.4 GIOC. L.47.000 | INVADER 3 L.37.000 | STARFIGHTER 3 L.33.000

JOY PRO-2 L. 24.000

JOY PRO-3 L. 28.000

SG 4500 L. 19.000

SV 434 L. 38.000

JOY ASCII L. 38.000

Action Replay L. 87.000

JOYPAD 6 TASTI L.37.000

ARCADE POWER STICK L.82.000

ADATTATORE ITA | ADATTATORE | JOYSTICK

JAP....Lit. 14.000 | UNIVERSALE L. 33.000 | MAVERICK L. 45.000

Megadrive2+Sonic2 L.xxx.000

M.drive+Str.of Rage2 L.277.000

Megadrive PAL + Sonic L.243.000

MENACER + 6 Giochi L.111.000

SENZA FILI L.77.000

LE NOVITA'

BRAM STOKER'S DRACULA - CHAMPIONS LEAGUE SOCCER - ADDAMS FAMILY - F15 STRIKE EAGLE HOOK - JURASSIC PARK - LANDSTALKER - MIG 29 FULCRUM - MORTAL COMBAT - PIRATES RACE DRIVING - ROBOCOP 3 - ROLLING THUNDER 3 - SHINOBI 3 - SPIDERMAN VS XMEN - CHUCK ROCK 2 - TERMINATOR 2 JUDMENT DAY

FAVOLOSO

LIT. 117.000 | LIT. 117.000

LIT. 89.000 | LIT. 112.000

OPERAZIONE PRESENTA UN AMICO

A TUTTI I CLIENTI CHE OFFRIRANNO L'OPPORTUNITA' AD UN AMICO DI EFFETTUARE UN ACQUISTO PRESSO DI NOI VERRA' INVIATA IN **OMAGGIO** UNA CARTUCCIA GIOCO.....E ALL'AMICO **10% DI SCONTO!!!**

OLTRE 3000 ARTICOLI PER LA TUA CONSOLE SEMPRE DISPONIBILI

ORDINA IMMEDIATAMENTE!!!!

VIA VELA 12 / 2 40138 BOLOGNA

APERTO TUTTI I GIORNI DALLE 9:00 ALLE 19:30 Continuato

TELEFONO 051 343.504 (10 Linee r.a.) FAX 051 344 906

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PREVIEW

CHUCK ROC

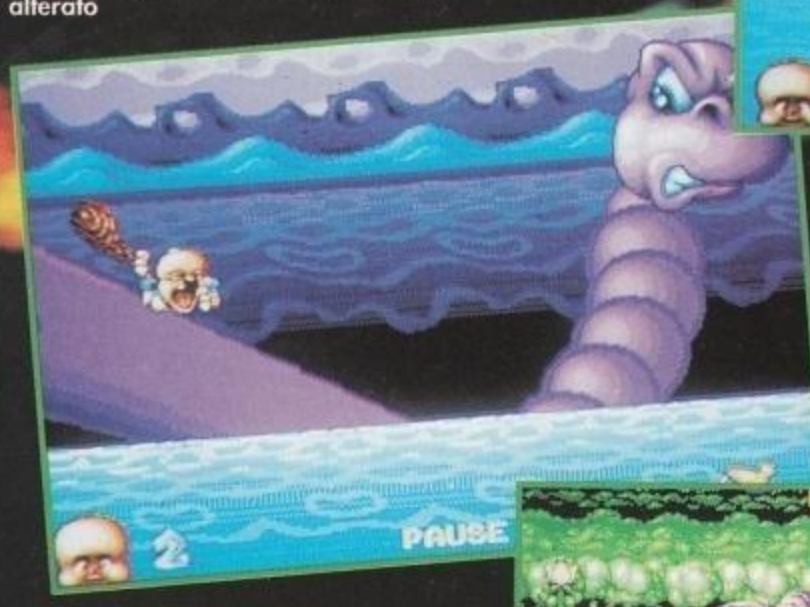
SON OF CHU

Il suo nome è Chuck, ma gli amici lo chiamano roccia. Difficile dire se questo soprannome sia dovuto al fatto che il nostro simpatico cavernicolo è stato il primo a inventare l'omonimo genere musicale, o se si riferisce alla sua durezza. Fatto sta che Chuck è uno dei cavernicoli più felici del momento, e unisce alla prestanza fisica anche un acume non indifferente.

Anche lui ha avuto i suoi problemi in passato, in particolare quando l'invidioso Gary Gritter aveva rapito la sua donna, nonché voce solista del gruppo che aveva formato. Ma ora questa esperienza non è più che un ricordo. Adesso Chuck, felicemente sposato con Ophelia, ha ormai coronato il proprio sogno, fondando una vera e propria industria di automobili primitive. Il sole brilla alto sulla tranquilla città cavernicola, i dinosauri abbondano (fonte di nutrimento principale della comunità), gli affari vanno a gonfie vele e, sorpresa delle sorprese, la bella Ophelia aspetta un pargoletto: presto la dinastia Rock avrà un erede!

I mesi passano, i soldi (rigorosamente conchiglie...) crescono sul conto di Chuck e, finalmente, il piccolo Rock vede la luce. L'emozione regna sovrana in questo momento sublime e, mentre la cicogna deposita il cavolo sotto cui sta nascosto il frugoletto, la felicità dei due giovani cavernicoli raggiunge l'apice. Ma si sa, in queste occasioni (quando c'è di mezzo un videogioco, intendo) succede sempre qualcosa di terribile a turbare la pace e l'allegria degli eroi di turno. In questo specifico caso due loschi due agenti della Jagger - proprietario della potente compagnia automobilistica Datstone - che portano una semplice ambasciata a Chuck: "disposto a venderci la ditta? No? Bene, ho una pistola (rigorosamente spara sassi) sotto l'impermeabile. Ci segua senza fare storie!". Immaginate il panico della dolce Ophelia quando, a sera tarda, viene raggiunta da una minacciosa telefonata: "Chuck è in mano

MD - Il mega dinosauro sembra un po' alterato



MD - Ma che schifo, un rettile che sputa!

MD - Il buon pargolo sa usare la mazza

MD - Ma che grossi erano i dinosauri?

http://www.oldgamesitalia.net/ CO http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CHUCK ROCK 2

MD - Eh eh eh... Mancato!

MS/GG - Balzellon balzelloni per la giungla preistorica

nostra. Se lo rivuoi devi venderci la sua ditta!". "Ma chi siete?". "Non te lo diciamo. Siamo mica stupidi...". "Si ma io a chi...", click, "... devo intestare la ditta?". Così, mentre la dolce signora Rock si lambicca il cervello per decidere cosa fare (non è facile trattare con dei delinquenti idioti), il piccolo Chuck junior prende la sua piccola clava e parte al salvataggio dell'amato padre.

La scena si apre con la visuale di casa Rock, sovrastata dal titolo "Chuck Rock". Poi fa il suo ingresso il pestifero pargolo, vibra un incredibile colpo sul terreno, e l'immagine si sgretola, lasciando solo il titolo a cui si aggiunge la scritta "Son of... Chuck!". Subito appare il primo menu, lasciando al giocatore il compito di decidere con quale dei tre livelli cimentarsi. In realtà quello che cambia è soltanto la capacità del piccolo Chuck di sopportare i colpi degli avversari, se si eccettua il fatto che nel livello easy appaiono delle utilissime frecce per indicare gli oggetti utili o pericolosi.

Il funzionamento del gioco resta basilarmente identico a quello dell'originale, con una serie di livelli (sei per l'esattezza) e alcuni sottolivelli in perfetto stile platform. Il nostro simpatico frugoletto-eroe può difendersi con la sua micidiale clava, arrampicarsi su liane e animali vari (per lo più dinosauri) e interagire con oggetti e mostri vari. Per raggiungere Chuck Senior è necessario attraversare la città, ovviamente affollatissima di dinosauri e cavernicoli arrabbiati, la schiena di un mega-masto-pachisauro, la giungla, le caverne laviche, le cime innevate delle montagne e, finalmente, l'industria automobilistica Datstone, all'interno della quale il perfido Brick Jagger tiene in ostaggio Chuck.

La grafica è veramente ottima sia per Mega Drive che per Master System e Game Gear, con un sacco di effetti divertentissimi e una moltitudine di ottimi sprite. L'elemento puzzle, sempre estremamente abbondante e ricco, migliora ulteriormente il gioco, assicurando una maggiore longevità.

Per il momento Chuck Rock 2 sembra veramente un grande titolo, destinato a fare storia come è accaduto per il padre. Speriamo solo che il parere resista anche nella recensione.

Andrea Fattori

MS/GG - Povero bimbo, ti sei fatto male?

MD - Lord Greystoke docet

MD - Ma cosa fa quel tizio verde?

MD - Il piccolo Chuck a cavallo di uno struzzo

MS/GG - Non ho ancora capito cosa ci faccia quella signora lì appesa

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ARCA VIDEOGIOCHI

20064 GORGONZOLA - Via Trieste, 13 - Tel. 02/9513570

SEGA MEGADRIVE

SEGA MEGA CD

SUPERNINTENDO

SUPERFAMICOM

SUPER NES

GAME GEAR

GAME BOY

NEO GEO

AMIGA - 600 - 1200

SIAMO MIGLIORATI !!!

I nostri prezzi sono interessanti con un buon assortimento di titoli, e arrivi settimanali.

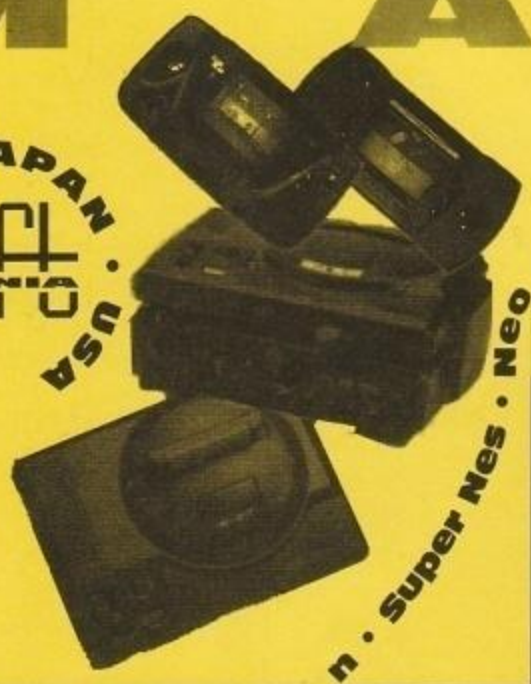
Telefona, risponderemo con serietà e cortesia.

VENDIAMO ANCHE PER CORRISPONDENZA

PRIMA DI ACQUISTARE SENTI ANCHE NOI, NON SI SA MAI....

SOFT MANIA

IMPORT • JAPAN • USA



AMIGA & PC IBM compatibili

Mega Drive • Super Famicon • Super Nes • Neo Geo • Mega CD • Game Gear • Game Boy

OFFERTE

Neo Geo	599.000
Super Famicon ntcs scart	390.000
Super Famicon + gioco	439.000
Super Nes ntcs scart	289.000
Super Nes + Mario ntcs scart	389.000
Megadrive II	275.000
Megadrive + Sonic	278.000
Mega CD + 4 giochi	629.000
Game Gear + Colums	199.000
Game Boy + Tetris	159.000

Spedizione tramite corriere o posta in tutta Italia
•Evasione ordine max. 24 ore

Favolose Offerte (IVA compresa)
Console + Gioco

CONTATTATECI

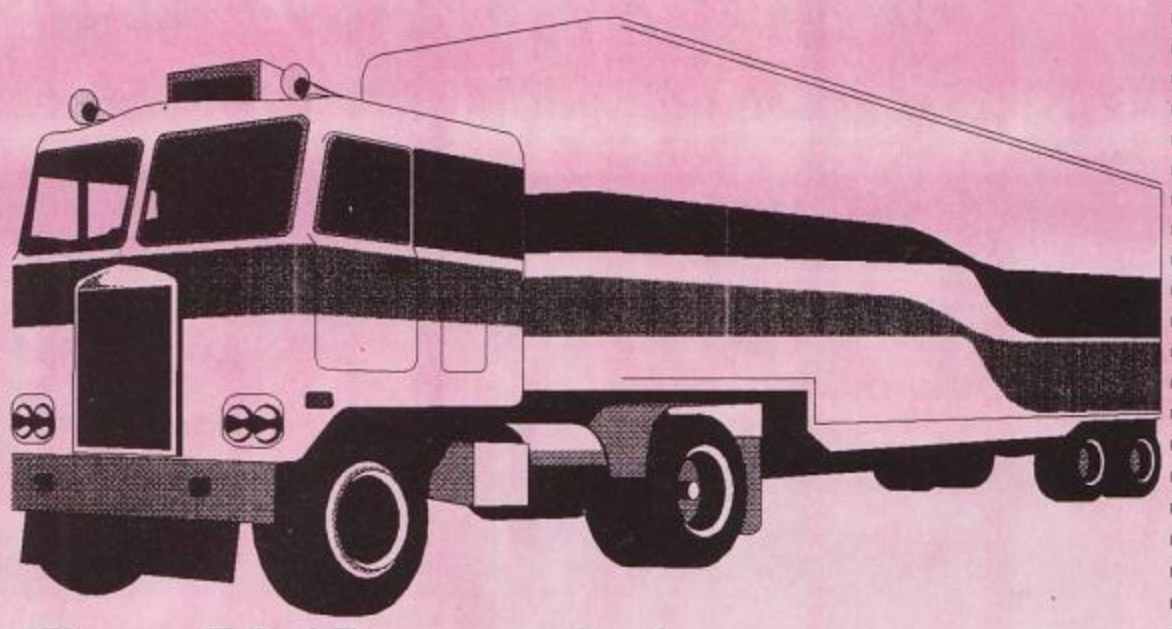
• P.zza Caduti per la Libertà,

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Fra tanti distributori



- Distribuzione Nazionale Hardware Amiga e Tv-Games
- Velocità e precisione Prezzi competitivi
- Competenza e correttezza
- Servizio Novità settimanale
- Disponibilità magazzino in tempo reale
- Nessun vincolo di quantità
- Promozioni e Offerte Speciali
- Centro assistenza - riparazioni

Servizio informazioni automatico: VOXonFAX

Scegli il servizio Fermati in Db_Line

Db_Line srl - V.le Rimembranze, 26/C
21024 BIANDRONNO (VA)
Tel.0332.819104 - Fax.0332.767244
BBS 0332.767277 - **VOXonFAX** 0332.767360

Si ricercano Agenti per zone libere

SMAU 93 SMAU 93 SMAU 93

INTELTRONIC

via Fucilari 63 84014 Nocera Inferiore (Sa)
TEL/FAX: 081 – 5176722

Siamo lieti di festeggiare insieme ai nostri iscritti il 1° anno dalla nascita dei nostri Clubs: MEGADRIVE e SUPERFAMICON.

Se vuoi entrare a far parte anche tu di uno dei nostri esclusivi e vantaggiosi clubs telefonaci subito e chiedi informazioni, ti assicuriamo che ascoltando le nostre fantastiche offerte non riattaccherai tanto facilmente!!!!

RICORDA

Solo noi siamo il CLUB originale, DIFFIDA delle imitazioni!!

Presso di noi potrai trovare:
- *Importazioni dirette da Giappone ed U.S.A.*
- *Tutte le consoles e cartucce disponibili sul mercato in anteprima assoluta ;*
- *Professionalita' e prezzi vantaggiosissimi;*
- *Consegna immediata;*

TUTTI I NOMI E I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO PROPRIETARI.

INCREDIBLI OFFERTE DEL MESE:

Mega cd + mega drive + gioco
game gear + tv tuner + gioco
Mega cd + fatal fury o crossd swords
supernamicon + gioco
Novità per
Coregraphics + gioco
Amiga -MS Dos

SOLO TITOLI ORIGINALI DA GIAPPONE & AMERICA

Assistenza Tecnica Modifiche Console In standard R.G.B

NON PERDETE L'OCCASIONE !!! PREZZI ECCEZIONALI !!!!

TELEFONATE O SCRIVETECI PER **informazioni**

VENDITA per CORRISPONDENZA

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Db-Line srl

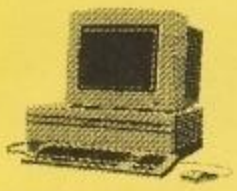
☎ 0332/819104 ☎

Gli specialisti nella vendita per corrispondenza

CONSOLES e ACCESSORI	Cd Megadrive Scart/Pal	MegaDrive 2 MD Final Solition	Super Famicom Super Nes	Game Gear Game Boy	Neo Geo Home Version
SUPER SCOPE BAZOOKA+6 giochi	Alimentatore 220V per GB e GG	Alimentatore Auto per GB e GG	Battery Pack per GB e GG	GameBoy Amplifer GameBoy Magnifer	Porta GB da cintura Light boy/View Boy
TV TUNER per GG Master Gear Conv.	GG–Big Windows 2 GG Cavo 2 giocatori	Md-Game Adaptor Md-Joypad Mega Pad	Md-Joypad PRO 2 SG-3 SG-8 SG-3600	Md-Joystick PRO-1 Mega Joystick SG-60	Joystick a raggi infrarossi - XE-2SG
NG-Memory Card Joystick 4 tasti	SF-SN Joystick XE1 JBKing CPS Fighter	SF-SN Joypad SF-3 Joypad Dyna-1	SF-SN Joypad Cavo Scart per SN	SN/SF SUPER MAGIC GAME CONVERTER	SN-S Adv.Joystick MD-Menacer

SUPER NES	FAMICOM	GAME GEAR	MEGADRIVE	MEGADRIVE	GAME BOY
Street Fighter 2 T.	Street Fighter 2 T.	Dracula	Fatal Fury	Blaster Master II	Speedy Gonzales
First Samurai	Football Fury	Bare Knuckle 2	Street Fighter II	Bare Knuckle II	Goal
Baseball 2020	Bart's Nightmare	Batman Returns	Batman revenge of J	Devastator (CD)	Felix the cat
Inindo	Batman Returns	World Cup Soccer	Bubsy	Davis Cup Tennis	N.Mansell's Racing
Unchartered Waters	Battle Teach	Evander Holyf.Boxe	Jurassic Park	F22 Interceptor	Zelda - Hook
E.V.O.	Bull Vs.Blazers (NBA)	G-Loc - Klax	Clue - Chakan	Ecco the Dolphin	WWF King of Ring
Nigel Mansell Racing	Combatribes	Hook - Tom & Jerry	Desert Srike	Flash Back	Bugs Bunny 2
Cool World	Dorach	Lemmings	Summer Challenge	Chester ChetaH	F-15 - Rcing Fighter
F-15 Strike Eagle	Doraemon	Mickey Mouse's 2	Final Fight (CD)	King of the Monster	Finstones - Mr. o
Star Fox - Star Wars	F1 Grand Prix part 2	Predator 2	Mutant L. Football	King Salmon	Gradius III-Joe & Mac
Harley's Humongold	Fatal Fury	Incredible Crash D.	Galaxy Express (CD)	Legue Champ.Soccer	Krustys- Titus the Fox
Final Fight 2	Flying Hero	RC Grand Prix	Sorcerer's Kingdom	Magic Sage	Adventure Island II
Gemfire - Tuff e Nuff	Golden Fighter	Shinoby 2	Hit the Hice	Micky & Donald	AputSlan II
Football Fury	Kitaro's Adventure	Halley Wars	Indiana Jones Last.C.	OutRun 2019	Avenging Spirit
S. Mario all Star	Leading Company	SONIC 2	General Chaos	Puyo Puyo	Bart Simpson Deadly
N.H.L. Hokey 93	Magic Sword	Ninja Gaiden 2	Jungle Strike	Road Rash II	Burning Peipai
Paper Boy II	Metal Jack	WWF Steel cage	Joepardy	SIM Earth (CD)	Darwing Duck
Prince of Persia Road Runner	Nobunaga the Army of the King	Winbledon Tennis	Mickey & Donald Football 93 (CD)	Sonic II Ramna 1/2 (CD)	Empire Strikes Star TreK: ext Gen.
Shanghai II - S.Soccer	Pro Football 93	**NEO GEO**	Mohammid	Spatter House 2	Simpson -
Aero B12 II	Ramna part 2	Fatal Fury 2	Monopoly	Splatter House 3	Spiderman 2
Street Combat	Return of double Dragon	Andro Dunos Alpha Mission II	NBA All Star	Street of Rage 2	Sumo F16 WWF SuperStar
Street Fighter II	Sim Earth	Art of Fighting	OutLander	Super H.Q.	Tail Spin
Super Sonic Blastman	Star Fox	Bourning Fight	Paperboy II	Super Monaco GP II	Terminator 2
Super Valis IV	Star Wars	King of the monster2	PGA Golf II	Team USA Basket	The Legend of Zard II
The Blues Brothers	Tenbu Spirits	Ninja Commando	Risky Woods	Terminator 2	Thunder Bird
Tiny Toon Adv.	The G. Waldo Search	Robo Army	Robocod	Tiny Toon Adv.	Titus the fox
Wayne's World	The Steel Knight	Soccer Browl	Roger Clemens	TMNT Turtles	Top Gun II
King of the Monster	Valken-	Trach Rally	Tyrants	Wardner	Track n Field
Wings Commander	XAK	World Heros	World Class Golf	Wrestlemania	Wave Race

SCONTI PARTICOLARI PER I CLIENTI Db-PRIVILEGED!!



Db-Vox 767303
VOXonFAX 767360

Db-Line Srl - V.le Rimembranze 26/C - 21024 Biandronno (VA)
FAX: 0332/767244 - BBS: 0332/706469-819044
Db-Vox 0332.767303 (VOCE) & VOXonFAX 0332.767360 (VOCE-FAX)
Il primo Computer che ti aiuta a scegliere. Richiedi subito il tuo codice di accesso !!
IL SERVIZIO E' GRATUITO

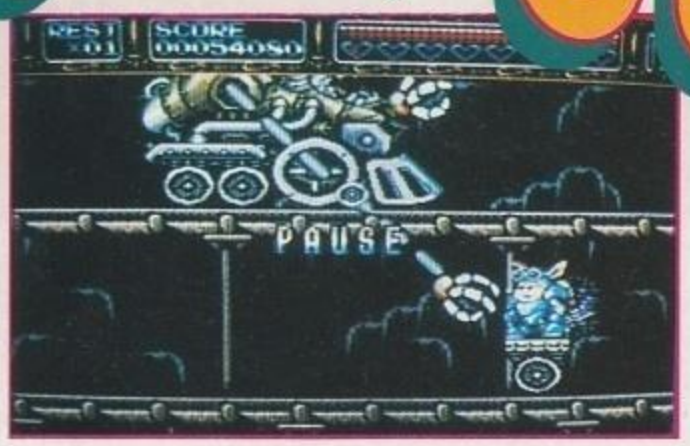
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PREVIEW

IO...POSSUM

Perdonatemi il titoletto più squallido mai visto sulle pagine di Consolemania, si riferisce comunque a Rocket Knight Adventure, il nuovo platform della Konami che va ad arricchire il vastissimo zoo di protagonisti di videogiochi (Porcospini, gatti, conigli solo per citarne un paio) con il suo opossum.



Cosa non inventano questi orchetti tecnologici!

aaUno dei livelli da fare "volando"...

Coda a parte difficilmente lo potrete riconoscere, visto che è completamente rivestito da un'armatura degna di un cavaliere quale egli è. Il suo regno è comunque davvero strano, non è il classico mondo medievaleggiante, visto che il fantasy si fonde alle tecnologie di strani macchinari come il razzo che il nostro opossum si porta sulle spalle (avete presente Rocketeer o Rocket Ranger?); idem dicasi per i nemici del regno, tipici orchetti fantasy con una propensione per i macchinari in ferro battuto, come il simil-camminottero di Guerre Stellari (gli ST-AT, per gli esperti), e ancora giganteschi robottoni, strade ferrate, etc.
Classicissimi invece gli eventi che hanno portato il nostro opossum in scatola sul piede di guerra: la principessa (anch'ella rigorosamente con naso e coda) è stata rapita (o meglio, verrà rapita visto che, finito il primo livello, arrivate al castello giusto in tempo per vederla portare via) e sarà compito dell'eroe recuperarla.
Il gioco è un platform alla Ghost 'n' Goblins (il genere, insomma, in cui più che saltare da una piattaforma all'altra affettate nemici), niente di particolarmente nuovo quindi, ma ci sono diversi particolari che ne faranno probabilmente uno dei migliori platform per Megadrive.
Il nostro opossum oltre a tirare di spada (tirare nel vero senso del termine, visto che lancia una lama di energia contro il nemico) può, se tenete premuto il pulsante di fuoco, caricare il suo jetpack e lanciarsi a razzo nella direzione voluta; in questo modo può correre molto più velocemente, saltare molto in alto e contemporaneamente affettare tutti i nemici sulla sua strada, se poi il jetpack verrà scaricato in basso Sparkster si esibirà in una dannosissima piroetta di lame. Il jetpack è comunque di durata limitata, a parte in alcuni speciali livelli da fare tutti in volo, previa raccolta di una bella tanica di carburante.
La coda gli serve invece ad appendersi a mo' di pipistrello ad alberi e strutture varie; non è prensile e quindi scivola lungo il ramo con dei risultati niente male: è addirittura possibile saltare di ramo in ramo scivolando...
Si tratta di un platform non mastodontico (la cartuccia dovrebbe essere da 8 mega) ma veramente ben fatto:
non ha il dettaglio grafico e le fluidissime animazioni di Spot ma è molto più vario, veloce, divertente, inoltre mi piace abbastanza lo stile grafico simil fantasy giapponese (del resto i giapponesi non hanno mai avuto le idee molto chiare sul fantasy) decisamente divertente e può contare su diversi effetti davvero bellini, come le trasparenze sott'acqua, i riflessi sulla lava e altro ancora.
E' meno veloce di un Sonic, ma è molto più vario (nonostante tutto si faccia con due soli pulsanti, salto e spada-razzo), grazie soprattutto al jetpack di Sparkster: tenetelo sicuramente d'occhio, anche se un giudizio definitivamente positivo non possiamo che rimandarlo alla (speriamo) prossima recensione.

Stefano Giorgi

Quando si parla di ST-AT...

Notate l'effetto della scivolata sull'acqua

E il tocco grafico del teschietto sulle bombe?

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

È nato a Firenze

Calamai Tekno

IL PRIMO NEGOZIO SPECIALIZZATO IN VIDEOGAMEMANIE

Noleggio • Vendita • Ritiro usato

I negozi CALAMAI :

GIOCO SHOP:
Piazza Stazione, 56-57r
Tel. 055/21.46.84

GRANDE SHOP:
Via Cavour, ang. Alfani
Tel. 055/21.44.52

CALAMAI TEKNO
Via dei Cimatori, 17r
Tel. 055/21.94.91

SEGA™

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

SUPER HIGH TECH GAME NEO·GEO

Teknos racing

Importazione e distribuzione apparecchiature elettroniche

Via Amendola, 47 - 18100 IMPERIA
Telefono 0183-29.07.72 / 29.91.91

questi negozi potrete trovare le ultime novità dell'importazione

BENEDETTO del T. - NIGHT & DAY V. Pizzi, 39
QUILA - FULL TIME V. Marelli, 38/40
ZZA MONFERRATO - LEONE V. Roma, 13
BA - FANTASY C.so M. Coppino, 10
A - VIDEOMAGIC V. Gianolio, 38
TANZARO - CLAUDIO ELIA V. L. Della Valle, 46
MEZIA TERME - PIRAINO Contrada Scinà Coop. Dog.
ATO - TOP VIDEO CLUB V. C. Marx, 78
LAVARI - DADAUMPA Gall. di C.so Garibaldi, 16/18
GOLETO - CASA del GIOCATTOLO L.re Bianchi, 26
NOVA - B.F. VIDEOFLASH P.so della Rondinella, 1R
GENOVA - COLUMBUS 92 V. Rimassa, 130/r
GENOVA - ELITE COMPUTERS V. Orsini, 31R
GENOVA - NUOVA VIDEOMARE V. Oberdan, 57R
GENOVA - STUDIO UNO C.so Buenos Aires, 157R
GENOVA - STUDIO UNO P.zza Matteotti, 29R
GENOVA - VIDEOMANIA V. Posalunga, 104 R
S.SALVATORE di C. - NONSOLOVIDEO V. Coduri, 176
SESTRI LEVANTE - NEWVIDEOMANIA V.le Roma, 61
ARMA DI TAGGIA - DISNEYLAND V. P. Boselli, 5
BORDIGHERA - BERTIROTTI DALIA V. V. Emanuele, 233
DIANO MARINA - PICCOLO BAZAR V. Canepa, 1
IMPERIA - BENEDUSI & FALCIOLA V. F. Cascione, 32
IMPERIA - DADO P.zza Dante, 14
IMPERIA - MIETTO V. Cascione, 140
IMPERIA - OFFICE & GAMES P.zza Bianchi, 9
PIEVE DI TECO - B.M. C.so M. Ponzoni, 24
S. BARTOLOMEO al M. - POLLICINO V. Aurelia, 123
SANREMO - CART. MOTTA C.so Garibaldi, 42
SANREMO - M.C.M. V. Palazzo, 80
S. STEFANO al M. - TOP VIDEO V. Aurelia Pon., 8
VALLECROSIA - ANNA SPORT V. Aprosio, 145
VALLECROSIA - FILMANIA V. Papa Giovanni XXIII, 23
VENTIMIGLIA - CART. LINA V. Roma, 80
VENTIMIGLIA - F.lli RAGGI V. Cavour, 51
LIVORNO - VIDEO ARDENZA V. Mandolfi, 60
ALTOPASCIO - VIDEO & SIMPATIA V. Marconi, 16
CASTELNUOVO CARF. - STUDIO BIANCO 3 V. V. Emanuele, 7
FORTE DEI MARMI - VIDEOSPACE V. Canova, 78/a
LUCCA - MONITOR V. Brunero Paoli, 17/a
CINQUALE - COMPUTERSPACE V. Cateratte, 128
MARINA DI CARRARA - VIDEOSTAR V. Parma, 16/bis
CASCIAVOLA - VIDEO SYSTEM V. Tosco-Romagnola, 178
PISA - METROPOLIS V. di Porta a Mare, 9
OIA TAURO - CIAK VIDEOTECA V. R. Sanzio, 18
CRI - FURCI ROCCO C.so V. Emanuele, 98
MA - VIDEO QUATTRO V. Ugento, 42
NA - TOP VIDEO V. Cecco Angiolieri, 45
STELNUOVO M. - VIDEOFANTASY V. Aurelia, 12
G. DI ORTONOVO - VIDEOFANTASY 2 V. Aurelia
SPEZIA - PEDACI VIDEO CLUB V. Prione 73
SPEZIA - TOP VIDEO V. Lunigiana, 618
SPEZIA - VIDEO CLUB PEDACI V. Fiume, 317
SPEZIA - VIDEO CLUB PEDACI V.le Italia, 198
SPEZIA - VIDEO MUSIC CENTER V. N. Ricciardi, 19
RZANA - LA VIDEOTECA V U. Muccini, 39
DORA - VIDEO ANDORA P.zza S. Maria, 13
RGHETTO S.S. - L'IDEA C.so Europa, 49
IRO MONTENOTTE - TECNOBYTE V. Borreana D., 35
ALE LIGURE - EMPORIUM V. Rossi, 36
ANO - PONS C.so Roma, 94
ANO - VIDEO CLUB LOANO V. Verdi, 1
RAZZE - MUMITTA' C.so Matteotti, 48
MBIANO - LA PAZZA IDEA V. Onorio Lisa, 32
NCALIERI - WORLD VIDEO V. Tenivelli, 2
RINO - VIDEOLANDIA V. Gorizia, 86

Nintendo

SEGA™

I marchi sono dei legittimi proprietari

Contattate il numero 0183 - 29.91.91, potrete ottenere informazioni dettagliate sui servizi che offriamo ai nostri clienti, tra i quali
- questa pubblicità gratuita
- ilservizio prenotazione novità
- la hot line telefonica
- le informazioni aggiornate dal mercato americano e, non ultima, la garanzia di non vendere ai privati o per corrispondenza. Infatti una rete di agenti è a vostra disposizione per seguirVi e consigliarVi l'acquisto più opportuno.

ARRIVI SETTIMANALI DAGLI STATI UNITI

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BENTORNATI DALLE VACANZE!

Ad aspettarvi ci siamo noi con tantissime novità per la vostra console: dalla verde Brianza siamo in grado di raggiungervi ovunque grazie ad un servizio per corrispondenza rapido, anzi rapidissimo. Per gli amici vicini effettuiamo anche il noleggio e, tenuto conto del servizio, della serietà e della competenza sicuramente converrete con noi che...

...non c'è paragone!

ATLANTIDE

COMPUTERS - CONSOLES - VIDEOGAMES - ACCESSORI

Tel/Fax 0362/354879

Via Martiri della Libertà, 14 20034 GIUSSANO (MI)

Orario 10.00-12.30 15.00-19.30 (Chiuso LUNEDI' MATTINA)

COMMODORE

AMIGA 600 + Joy + Giochi	420.000
AMIGA 1200	630.000
Monitor colore 1084 S	337.000

Consolle

SUPER NINTENDO PAL	248.000
MEGA DRIVE GENESIS	210.000

Disponibile ogni tipo di accessorio e Joystick !!!

Creative Labs

Soundblaster Pro 2 Deluxe	210.000
Soundblaster Pro 16 Asp	379.000
Video Blaster	463.000
CD Rom kit a partire da	699.000

INCLUDONO IN OMAGGIO
SB PRO 2 - CD ROM - CASSE - 10 CD

CD Rom

CD Rom interno Compatibile Photo CD	410.000
Software su CD Kodak	110.000
CD Rom esterno parall.	650.000
CD Rom esterno parall. + Corel Draw 3.0 Italiano	850.000

Giochi

Disponibili titoli per
PC - AMIGA - SUPERNINTENDO -
MEGA DRIVE - GAME BOY - C 64

OFFERTA: SCONTO 15%
PER L'ACQUISTO DI TRE GIOCHI

PC Local Bus

PC 486 DX 33 Cache 128
predisposto Overdrive 586 Local Bus
Scheda SVGA Local Bus Esp. 2Mb
1280 x 1024 - HD 120 Mb -
Controller per HD Local Bus
+ DOS 6.0 + Windows 3.1
lire 2.900.000

Stampanti

Epson Stylus	672.000
HP 510	672.000
HP Laser 4L	1.345.000
Seikosha SP 1900 9 aghi	315.000
Seikosha SL 90 24 aghi	463.000
Seikosha SP 95 col. 24 aghi	547.000

Seconda mano

Stampante Laser Thosiba
Page 6 - Emulazione HP e IBM Pro
6 pagine al minuto 800.000

1084 S + Amiga 600 HD 40 (Nuova)
840.000

I marchi citati sono di proprietà dei rispettivi produttori
Tutti i prezzi sono IVA esclusa (19%) e sono validi fino ad esaurimento scorte

Lu.Men. LU.MEN. S.r.l. Via Santa Monica, 3 (Angolo Viale Suzzani) 20162 Milano - Tel. 66100878 - Fax 66100879

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BIT WORLD

BIT WORLD di Lai Roberto
VIA MELETTE DI GALLIO,4 20052 - MONZA (MI)
NUOVO NUMERO DI TEL.039/2720285 - FAX 039/6956979

VENDITA PER CORRISPONDENZA

TEL.039/2720285

CARTUCCE SUPERNINTENDO
CARTUCCE SUPERFAMICOM

Actraiser II		TEL
Alien 3	*	L. 129.000
Alien vs Predator		L. 129.000
Batman Returns		L. 139.000
Bomberman 93	*	L. 139.000
Bubsy	*	L. 129.000
Bio Metal		L. 145.000
Captain Tsubasa IV		L. 149.000
Combattribes		L. 135.000
Cross America		L. 129.000
Dead Dance		L. 139.000
Dragon Ball Z II		L. 145.000
Exausted Heat II		L. 149.000
F.15 Strike Eagle		L. 129.000
Family Dog	*	L. 129.000
Fatal Fury		L. 139.000
F.1 Grand Prix II		L. 145.000
Final Fantasy V		L. 149.000
Final Fight II		L. 159.000
Gradius III		L. 89.000
Kiki Kay Kay		L. 139.000
Home Alone		L. 89.000
International Tennis T.		L. 155.000
J. League Soccer		TEL
Jimmy Connors Tennis		L. 135.000
Kavasaki	*	TEL
Lost Vikings	*	L. 125.000
Mario is missing	*	L. 129.000
Nigel Mansell F1		L. 139.000
Out of this world		L. 129.000
Pop'n'twin Bee		L. 129.000
Populous II		L. 99.000
Power Athlete		L. 119.000
Ran ma 1/2 II		L. 159.000
Ret. of Double Dragon		L. 125.000
Road Runner		L. 135.000
SD Great Battle 3	*	TEL
Star Fox		L. 159.000
Street Combat		L. 139.000
Sonic Wings	*	TEL
Super Volley Ball II		L. 145.000
Super Star Wars		L. 135.000
Super NBA Basketball		L. 143.000
Super Battle Tank		L. 89.000
S. Play Act. Football		1. 109.000
S.Deformed Soccer		TEL
Street Fighter II		L. 149.000
Stret Fighter II Turbo	*	TEL
Super F.1 Circus ltd		L. 89.000
S.Kick Boxing		L. 145.000
Super Mario Kart		L. 135.000
S.Deformed art of fight.		TEL
S.High Impact	*	L. 129.000
Super Scope Bazooka VI		L. 139.000
Super Turrican	*	L. 119.000
Tazmania Story	*	L. 139.000
Tiny Toons		L. 129.000
WWF Royal Rumble		L. 139.000
Waldo Search		L. 115.000

CARTUCCE MEGA DRIVE

Aquatic Games		L. 59.000
Atomic Runner Chelnov		L. 69.000
B.O.B.	*	L. 125.000
Bare Knukle II st.rage		IL. 115.000
Blaster Master II	*	L. 119.000
Captain Planet		L. 99.000
Cyborg Justice		L. 105.000
Cool Spot	*	L. 119.000
Doraemon		L. 89.000
Batman return		L. 99.000
Cool Spot		L. 119.000
Chase HQ (Super HQ)		L. 59.000
Crying		L. 59.000
D. Robinson Basketball		L. 79.000
Donald Duck		L. 65.000
Ecco The Dolphin		1. 99.000
Fatal Rewind		L. 59.000
Fatal Fury		L. 129.000
Flash Back		L. 129.000
Ghost'n'ghouls		L. 59.000
G-LOC		L. 95.000
Golden Axe III	*	L. 109.000
Hit The Ice		L. 109.000
Indiana Jones		L. 125.000
Jungle Strike		TEL
Kick Boxing		L. 109.000
King Of The Monster		L. 119.000
Holyfild Boxing		L. 94.000
Jack Nicklaus Golf	*	L. 119.000
James Bond 007 The Duel		L. 105.000
J,League Camp.Soccer		L. 115.000
Joepardy		L. 125.000
Lotus Turbo Challenge		L. 59.000
X-Ranza		L. 109.000
Magin Saga		L. 99.000
Mickey & Donald		L. 99.000
Mutant League Footb.	*	L. 109.000
NBA All Stars		L. 115.000
Ninja Turtles		L. 115.000
Ninja Gaiden		L. 109.000
Out Run 2019		L. 79.000
Phantasy Star IV	*	TEL
Rampart		L. 104.000
Risky Woods		L. 99.000
Rocket Knight	*	TEL
Splatter House III		L. 105.000
Snow Brothers		L. 129.000
* * * * * * * * * * *		
-STREET FIGHTER II-		TEL
* * * * * * * * * * *		
Strider II	*	L. 119.000
Super Fantasy Zone		L. 59.000
Super Monaco GP II		L. 89.000
The Human		L. 129.000
Thundr Force IV		L. 129.000
Tiny Toon Adv.		L. 105.000
Tyrants		L. 129.000
Toys	*	L. 119.000
Twinkle Tale		L. 59.000
Wonder Boy IV (scart)		L. 59.000
		L. 85.000

GIOCHI MEGA CD

Annette again	L. 119.000
A Runk Thunder	L. 119.000
Black Hole Assalt	L. 104.000
Devastator	L. 119.000
Denin Aleste	L. 99.000
Detonator Organ	L. 89.000
Earnest Evans	L. 79.000
Final Fight	L. 125.000
Jaguar 1xj 220	L. 129.000
Galaxy Express 999	L. 125.000
Night Trap	L. 129.000
Ninja Warrior	L. 119.000
Sol Feace	L. 79.000
Ranma 1/2	TEL
Rise of the Dragon	L. 104.000
Road Blaster FX	L. 106.000
Sim Earth	L. 109.000
Time Gal	L. 106.000
Thunder Storm Fx	L. 104.000
Wolf Child	L. 129.000

CARTUCCE GAME GEAR

Aliens	
Chuck Rock	
Bare Knuckle	
Clutgh Hitter	
Crush Dummies	*
Crystal Warriors	
Defender of the oasis	
J.Montana Football	
In the wake of Vampire	
Monaco GP II	
R.C. Grand Prix	*
Shinobi II	
Spiderman Sinister 6	*
Wrestemania Steel Cage	*
Kick Rush nuovo calcio	*

GAME BOY

Battletads 2
Joe & Mac
Star Trek New Generation
Titus The Fox

PC ENGINE

Bomberman 93	L.109.000
PC Genjin III	L.109.000
Sport Tv Hockey	L.115.000
Sport Tv Basketball	L.115.000
Street Fighter II	L.159.000
World Jockey	L.105.000

S.CD ROM

Double Dragon II	L.115.000
Fied Hunter	L.125.000
Legend of Heroes II	L.115.000
Moonlight	L.115.000
RANMA 1/2 II	L.115.000

GIOCHI PER NEO GEO

Fatal Fury II
Ghost Pilot
Blue's Jorney
Eight Man
Ninja Combat
Riding Hero
Soccer Brawl
Super Side Kick
Art of Fighting
Sengoku II
3 Count Boat
World Heros II 147MEGA

---

* DISPONIBILI PACCHI OFFERTA DA 2 / 3 GIOCHI

CONSOLES :
SUPER FAMICOM SCART + 2 JOYPAD + CAVO SCART LIT.419.000
SUPERNINTENDO SCART USA L.289.000
SUPERNINTENDO USA SCART + 2 JOYPAD + S.MARIO LIT.379.000
GAME BOY LIT. 149.000
GAME BOY + STAR TREK NEW GENERATION LIT.215.000
MEGA DRIVE SCART + SONIC JAP L. 295.000
MEGADRIVE GENESIS SCART L. 269.000
GAME GEAR + 2 GIOCHI L.285.000 / TV TUNER L.199.000
SEGA MEGA CD L.538.000 / MEGA CD + 5 GIOCHI L.699.000
NEO GEO + FATAL FURY II LIT.999.000
NG JOYSTICK PER NEO GEO LIT.139.000
PC ENGINE GT + GIOCO LIT.449.000
S.CD ROM DUO-R + GIOCO LIT.599.000

TUTTI I MARCHI E I NOMI ELENCATI SONO DI ESCLUSIVA PROPRIETA' DELLE SINGOLE CASE PRODUTTRICI.
I PREZZIA RIPORTATI SONO I.V.A. INCLUSA.
TUTTI I PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA PER 1 ANNO.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PREVIEW

TWO TRIBES POPULOUS II

Ecco! Ho trovato il mio lavoro ideale: il dio. Libertà di movimento, flessibilità degli orari, settimo giorno di vacanza assicurato (al contrario della redazione, qui)(beh, ricorda che negli altri sei devi lavorare giorno e notte senza pause come fai qui... NdAlex).

Il mondo sarebbe sicuramente un posto migliore per vivere, più pulito e sicuramente più morigerato e "timorato di dio" ("Porco Stefano": Rumble, Rumble, Zott!, le mie onomatopee (e non si tratta di una medicina alternativa) non sono comprensibilissime ma il significato dovrebbe essere chiaro). Io alla lista di collocamento mi ci sono anche iscritto ma ci vorrebbe proprio un miracolo (non ci conterei molto, l'unico che sarebbe in grado di farne non penso apprezzi moltissimo la concorrenza)(non sai quanto hai ragione. Ti farò scrivere di meno... NdAlex) per cui non mi resta che accontentarmi di uno dei numerosissimi simulatori di divinità in circolazione, prima su computer, e adesso puntualmente convertiti su console (con qualche gioco originale, vedi Actraiser di cui sta per uscire dalla Enix anche il seguito).

Tra quelli più recenti possiamo citare Mega-lo-Mania, distribuito anche questo dalla stessa Virgin che si occuperà della distribuzione di Two Tribes (cosa abbastanza strana, visto che il primo è uscito pochi mesi addietro e che si tratta di programmi abbastanza simili: si fa praticamente concorrenza da sola). Dal canto nostro per un confronto (e relativo giudizio) vi rimandiamo alla prossima recensione: quello che posso dirvi è che Populous è l'originale capostipite di questo tipo di giochi, e che il suo seguito è considerato da molti come il punto di riferimento tra i "simulatori di divinità". E' sicuramente divertente, giocabilissimo e abbastanza semplice da utilizzare rispetto a molti dei suoi concorrenti.

Per chi non conoscesse il gioco originale sappiate comunque che vi trovate nei panni di un semi-dio (o meglio nella tunica, visto che si tratta di divinità della mitologia greca) che, in una sfida con il padre degli dei, dovrà dimostrare di essere degno di accedere al monte Olimpo.

Quello che avete a disposizione è una piccola tribù di villici incivili da plasmare nella più potente civiltà che il pianeta conosca (meglio ancora se la vostra sarà unica), facendo mangiare la polvere a quella del vostro "futuro papà". Oltre all'operosità dei piccoli omini sotto il vostro controllo (che potranno costruire città sempre più vaste e di conseguenza eserciti sempre più potenti con cui assoggettare territori nemici) ci potete anche mettere molto di vostro: una quantità di sciagure, maledizioni e piaghe da far sembrare quelle d'Egitto un'unghia incarnita. Ci sono maremoti, terremoti, tempeste, piogge di fuoco e vulcani (oltre agli immancabili cani e gatti che dormono assieme, consultare Bill Murray in Ghostbusters per bibliografia) da scaricare sul territorio nemico, oppure eroi tipo Ercole o Sansone da creare e da mandare a devastare le armate nemiche con una mano.

Two Tribes può contare su una serie di oltre 1000 scenari di difficoltà crescente più un numero di mondi che vi potete creare da voi (non per niente siete una divinità).

Il gioco uscirà per Megadrive e da segnalare è anche la possibilità di gestirlo proprio come su computer, grazie all'ausilio della nuova Micro Trackball della Sega.

Stefano VF Giorgi

E cominciamo con una bella tromba d'aria. Scusate, da che parte è la Florida?

Ma non costruiscono mai, 'sti villici incivili!

Dall'aria alla terra, dal ciclone al... vulcano

E costruite un po', villici incivili!

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PREVIEW

THUNDERH

Dite la verità, avevate cominciato a pensare che rotazioni, scaling e gestione avanzata degli sprite hardware da parte del Mega CD fossero solo una gigantesca bufala della Sega. O almeno che un decente sfruttamento delle capacità del Mega CD arrivasse dalla sua patria, dal Sol Levante. Beh, preparatevi a una bella sorpresa.

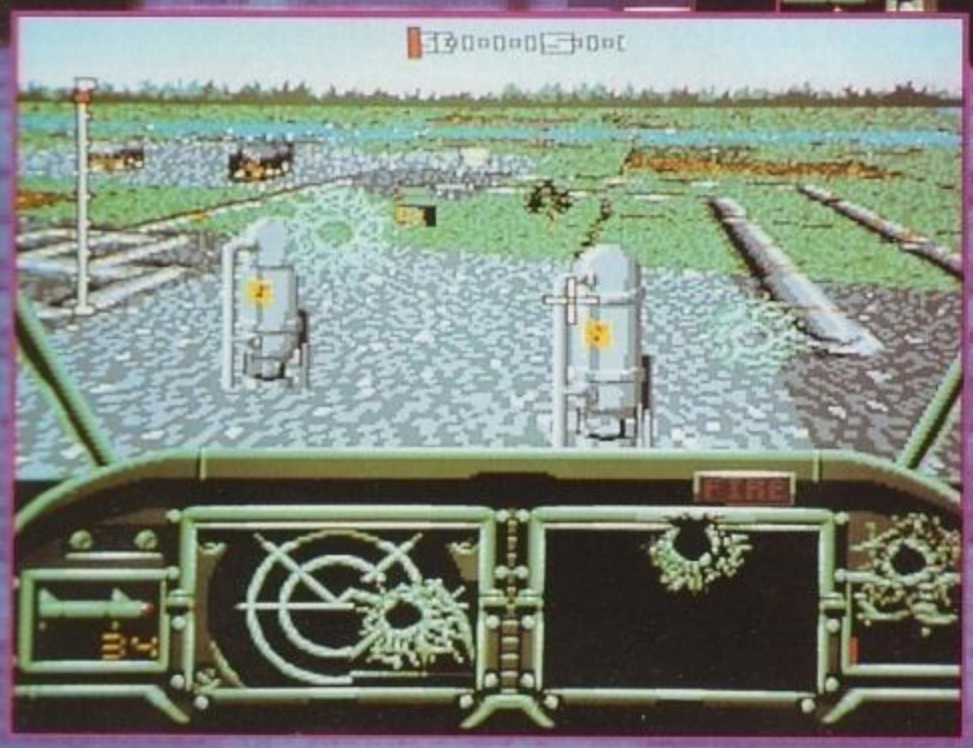
La Core, come qualcuno di voi saprà se ha letto le news di qualche numero addietro, è una casa che ha sulle spalle diversi anni di esperienza e di giochi di successo su computer (Amiga in particolare), ed è una di quelle che con maggiore prontezza si è dedicata allo sviluppo di giochi per Mega CD (e con maggior profitto, vedi Wonderdog o Lotus). Gli stessi si ricorderanno anche di un simulatore di elicottero apparso appunto per Amiga diverso tempo addietro; beh, questi ultimi possono tranquillamente continuare a leggere visto che la versione Mega CD è completamente diversa.

Il vero duello in Thunderhawk, in effetti, è quello tra la grafica poligonale tipica dei classici simulatori su computer (con qualche eccezione, vedi Starfox, ma soprattutto il prossimo shoot 'em up in grafica poligonale della Sega, Silpheed: sembra davvero grande) e quella bitmap, alla Wing Commander per capirci.

Personalmente ho sempre preferito la prima, trovandola decisamente più fluida nei movimenti e realistica, ma devo ammettere che Thunderhawk ha fatto decisamente vacillare le mie convinzioni. Tutto il terreno è visualizzato con tecniche simili al Modo 7 tipico del SNES (Formula Zero, per capirci), ed è "disegnato" in maniera davvero perfetta, con strade, fiumi, condotte, etc. a movimentare e caratterizzare i diversi scenari. Ma soprattutto è VELOCE. La fluidità dello scorrere del terreno è davvero impeccabile ed è

Occhio alla mina se volate troppo bassi

E facciamole saltare, 'ste cisterne!



I buchi sul "parabrezza" non fanno presagire nulla di buono

Bellina la missione notturna, eh?

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

E il primo missile è andato a segno

THUNDERHAWK

mente a ogni velleità simulativa, nel senso che Thunderhawk è in effetti uno shoot 'em up dalla prospettiva inconsueta. Tutto quello che potete fare è aprire il fuoco con missili o cannone su obiettivi agganciati automaticamente, mentre il terzo pulsante serve, insieme al joypad, ad accelerare e decelerare. Niente Chaff, Flare, altitudine, waypoint, etc: tutto quello che avete è un radar che vi indica gli obiettivi da colpire. Ciò non toglie che sia dannatamente divertente, veloce, graficamente realistico e soprattutto devastante quando entrate a colpi di missili e cannone in un deposito nemico.

evidente l'utilizzo di un hardware dedicato.
Ci sono naturalmente tutta una serie di oggetti e obiettivi in risalto, sotto forma di sprite: anche qui per quanto riguarda lo scaling (l'ingrandimento) e la rotazione delle figure è tutto perfetto, ma anche la quantità di frame per ogni oggetto è accettabile. Nel complesso se i aggiungete le missioni in notturna, le esplosioni o il fumo che sale dagli obiettivi colpiti, ottenete un'impressione di realismo che non credevo possibile per un simulatore in bitmap su console: nel complesso il risultato sembra di gran lunga migliore dei vari simulatori poligonali usciti fino a ora su console.
Già che stiamo parlando di simulatori: alla Core hanno rinunciato diretta-

Cosa facciamo, signori, tiriamo giù il ponte?

Un bel primo piano di una lanciamissili

una quantità di diversi oggetti e obiettivi: bisogna ammettere che il CD è stato discretamente sfruttato anche come memoria, non solo per ospitare le peraltro bellissime

Facciamo saltare il radar!

Un'altra stazione radar da eliminare

paesaggi frattali in 3D (di quelli del Vistapro, insomma) davvero bellina, peccato solo per i sedici colori.

Stefano Giorgi

La carcassa di un camion che ho segato poco fa

Ditemi se il carrarmato che fuma non è esaltante!

musiche (cattivissime, tutte chitarra elettrica e rock cattivo, davvero l'ideale per un gioco del genere).
Un'ultima citazione per la presentazione: una sequenza di volo tra

Ci sono una decina di diverse aree geografiche selezionabili per un totale di 48 missioni, con una discreta varietà degli scenari (dal deserto alla missione costiera, etc.) con

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

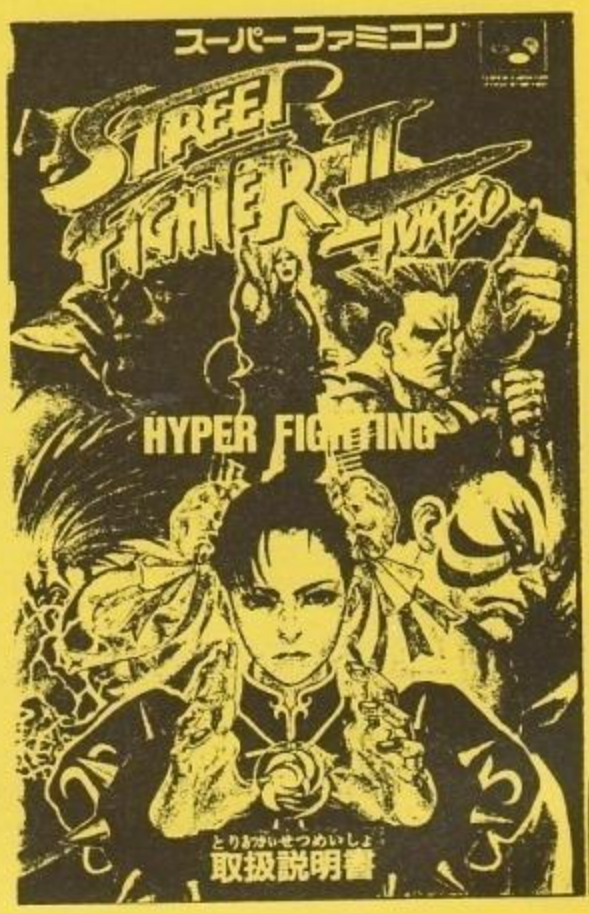
Project Game

Viale Tunisia, 50 Milano Tel. 02/66988133-70 L'ANGOLO DELL'UFFICIO

IMPORTAZIONE DIRETTA DA GIAPPONE-INGHILTERRA-USA
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

MEGA DRIVE

FLASHBACK (12 Mbit)
COOL SPOT
MICRO MACHINES
MICK & MACK G.G.
SUPER KICK OFF
TURTLES
STRIDER II
MORTAL KOMBAT (16Mbit)
JUNGLE STRIKE (16Mbit)
JURASSIC PARK
ROCKET KNIGHT ADV.
CHUCK ROCK II
RANGER X
DAVIS CUP TENNIS
J LEAGUE PRO STRIKER
TINY TOON ADV.
GENERAL CHAOS
SNOW BROS.
GUNSTAR HEROES
BUBSY
GOLDEN AXE III
ROLLING THUNDER III
SHINOBI III
PGA TOUR GOLF II
SHINING FORCE
M. ALI BOXING
HUMANS



SUPER NINTENDO

STAR FOX
BUBSY
FINAL FIGHT II
LOST VIKING
ALIEN 3
F 1 EXAUST HEAT II
POP'N'TWINBEE
S.F. II TURBO (20Mbit)
MORTAL KOMBAT (16Mbit)
JURASSIC PARK
DRACULA
DEAD DANCE
BATMAN RETURNS
JIMMY CONNORS TENNIS
WWF ROYAL RUMBLE
2020 BASEBALL
CYBERNATOR
RANMA 1/2 II
FATAL FURY II (16Mbit)
SUPER BOMBERMAN
YOSHIE'S COOKIE
KIKIKATAI
MEGAMAN X
GP-1
COOL SPOT
CLAY FIGHTERS
ZOMBIES A.M.N.

20 Mbit di memoria e azione del 15% più veloce
2 giochi in 1 : Champion Edition e Turbo
Disponibile da Settembre anche per Mega Drive

ISCRIZIONI APERTE PER IL 5° TORNEO DI STREET FIGHTER II TURBO

TI INVITA PER LA TUA TESSERA!!

SONO DISPONIBILI
OLTRE 200 TITOLI IN
MAGAZZINO ANCHE PER :
GAME BOY - GAME GEAR
LINX - MASTER SYSTEM

PROJECT GAME Tessera n° .....

.....

.....

.....

PROJECT GAME - Viale Tunisia, 50
20124 Milano - Tel. 66.98.81.33 - 66.98.81.70

1993	1994	1995	1996	1997

TELEFONATE PER
LE ULTIME OFFERTE
DEL MESE

TUTTE LE ULTIME NOVITA' DEL MERCATO

http://www.oldgamesitalia.net/

i sopra riportati appartengono a

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PREVIEW

WOLFCHILD

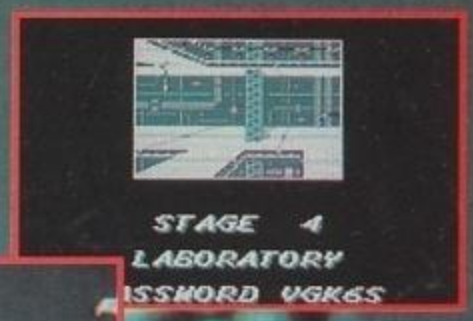
Dunque Cappuccetto Rosso... no, non proprio. Allora, Wolfchild, bambino del lupo, la storia di Romolo e Remo allattati... neanche.

I cattivi grossi a quanto pare ci sono anche in queste versioni...

Beh, se volete sapere fatti antefatti e misfatti di Wolfchild andatevi a leggere la recensione della versione Mega CD di Andrea, in fondo è proprio una delle poche cose rimaste assolutamente identiche anche nella versione Master System e Game Gear di cui si parla in queste pagine.
C'è sempre il solito Saul Morrow, tormentato dalla sua doppia natura (e si lamenta... e se gli esperimenti genetici del babbo lo avessero trasformato in un uomo-formichiere?)(o in un uomo pianta, che so, un uomo-faggio? Eh VF? NdAlex), riesce comunque a trovare una buona applicazione alle sue neonate abilità, che gli permetteranno di vendicare i genitori uccisi e nel contempo di salvare il mondo intero: uno scherzetto.
Il cambiamento più vistoso è anzitutto l'inevitabile calo di dettaglio grafico, che è rimasto comunque notevolissimo per gli standard MS, considerato soprattutto che buona parte dello schermo è animato. Se poi ci aggiungete che il gioco contiene circa quattrocento schermate quello che viene fuori è un gioco veramente massiccio (come dimostrato anche dai 2Mbit della cartuccia, non moltissimi ma niente male per un Master System).
I livelli lungo il vostro viaggio verso la base della Chimera sono rimasti gli stessi, e comprendono una gigantesca nave volante da battaglia, i templi abbandonati di antiche civiltà, etc. con la partecipazione speciale di una quantità di creature autoctone "lievemente" mutate dagli interventi genetici del caro Draxx con cui arriverete a fare i conti superati anche gli ultimi due livelli della base dei cattivi.
A seconda della sua energia Saul può affrontare i nemici in forma umana o allupata (ehm...), energia che può trovare in una buona cura ricostituente a base di bonus che gli permetteranno, tra l'altro, di potenziare il suo attacco di energia.
Ah, quasi dimenticavo, ci sono anche un certo numero di aree segrete e bonus. Dove, sta a voi scoprirlo.

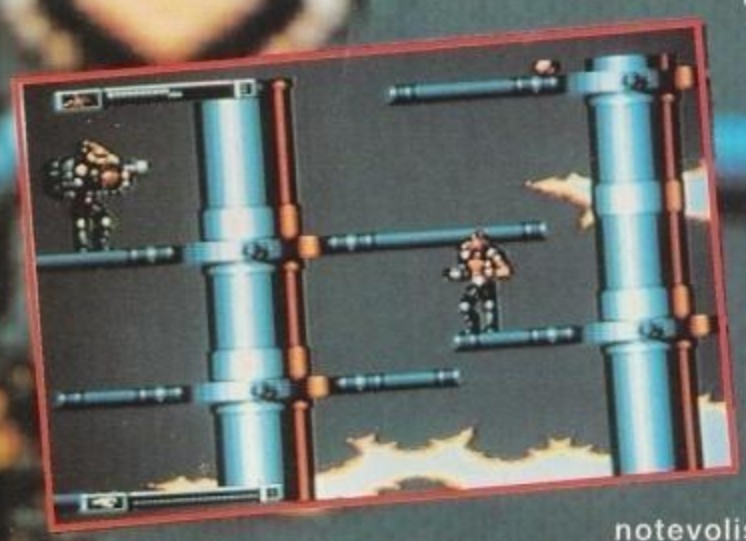
Stefano Giorgi

Ora lo sistemo io, questo coso, questo mezzo animale



E poi diteci che non vi vogliamo bene: non è ancora uscito il gioco e vi diamo già una password...

Non male, anche per Master System e Game Gear, no?



Ok, questo stage lo ricordo dalla versione Amiga

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

sempre tutti i videogiochi sempre nuovi arrivi

PERGIOCO ®

ecco la selezion di questo mese

Videogames

MEGADRIVE

SEGA MEGADRIVE FINAL SOLUTION	319900
SEGA MEGADRIVE INTERN.+ SONIC	299900
SEGA MEGADRIVE INTERNAZIONALE	249000

accessori

GAME ADAPTOR JAPAN/EUROPA	19900
MAGICARD vite infinite	65900
MEGADRIVE CONVERTER	39900
MENACER + TERMINATOR 2	139900
PRO PAD Trasparente	39900

giochi: best sellers

1° SONIC 2	99900
2° WORLD TROPHY SOCCER	113900
3° STREETS OF RAGE 2	159900
4° ECCO THE DOLPHIN	109900

giochi: ultimi arrivi

AMAZING TENNIS David Crane's	129900
AMERICAN GLADIATORS	127900
BATMAN Revenge of the Joker	113900
BLASTER MASTER 2	117900
BULLS Vs BLAZERS	129900
COOL SPOT	116900
DOUBLE DRAGON 3	117900
ELEMENTAL MASTER	105900
FATAL FURY	149900
GEORGE FOREMAN'S KO BOXING	117900
KING OF THE MONSTERS	115900
MEGA LO MANIA	136900
MUTANT LEAGUE FOOTBALL	108900
OUT OF THIS WORLD	131900
RBI BASEBALL	115900
STARFLIGHT	129900
SUMMER CHALLENGE	119900
SUNSET RIDERS	99900
THE HUMANS	129900
TINY TOON	119900
TONY LARUSSA BASEBALL	139900
TURTLES The Hyperstone Heist	116900
WORLD CUP	105900
WORLD OF ILLUSION Giapponese	109900

GAMEGEAR

GAME GEAR SONIC SPORTS PACK	299000
SEGA GAME GEAR	199900

giochi: best sellers

1° SONIC 2	69900
2° BATMAN RETURNS	77900
3° ALIEN 3	83900
PRINCE OF PERSIA	75900

giochi:ultimi arrivi

ARIEL THE LITTLE MERMAID	79900
DONALD DUCK Lucky Dime Caper	79900
KRUSTY'S FUN HOUSE	72900
LAND OF ILLUSION	80900
R.C. GRAND PRIX	69900
SPIDER MAN Return Sinister Six	82900
TALE SPIN	79900
THE TERMINATOR	75900
VAMPIRE Master of Darkness	72900
WWF WRESTLEMANIA STEEL CAGE	79900

console e miniature ... tutti i giochi

SUPER NINTENDO

SUPER NES + SUPER MARIO USA	399000
SUPER NINTENDO + SUPER MARIO	319900

accessori

16-BIT CONVERTER	31900
CAVO STEREO AUDIO/VIDEO *PAL*	32900
CONTROLLER *PAL*	32900
MARIO PAINT	119900
NINTENDO SCOPE 6 *PAL*	179900
NINTENDO SCOPE 6 USA	159900
PRO PAD Trasparente	39900
TOP FIGHTER	239900

giochi: best sellers

1° STREET FIGHTER II	179900
2° SUPER MARIO KART *PAL*	115900
3° DEATH VALLEY RALLY	139900

giochi: ultimi arrivi

ALIEN 3	131900
AMERICAN GLADIATORS	138900
B.O.B.	129900
BEST OF THE BEST KARATE'	139900
BUBSY	145900
CACOMA KNIGHT IN BIZYLAND	112900
CONGO'S CAPER	109900
FAMILY DOG	129900
JIMMY CONNORS PRO TENNIS *PAL*	139900
JOE & MAC *PAL*	139900
JOHN MADDEN FOOTBALL 93	128900
KAWASAKI CARIBBEAN CHALL.	137900
KICK OFF *PAL*	161900
MARIO IS MISSING!	139900
MECHWARRIOR	131900
NHLPA HOCKEY 93	129900
POCKY & ROCHY	139900
RANMA 1/2	151900
SHADOWRUN	149900
SIM EARTH	149900
STREET COMBAT	131900
SUPER HIGH IMPACT	131900
SUPER NINJA BOY	119900
SUPER STAR WARS	132900
SUPER SWIV *PAL*	139900
THE GREAT WALDO SEARCH	107900
THE LOST VIKINGS	129900
VEGAS STAKES	122900
WOLFCHILD	131900
YOSHI'S COOKIE	125900

BOARDGAMES e RoleplayGames

Videogames

NINTENDO ACTION

NINTENDO ACTION SET	169900

giochi: best sellers

1° TERMINATOR 2 in OFFERTA!	59900
2° SUPER MARIO BROS 3	106900
3° F-15 STRIKE EAGLE	117900

giochi: il meglio

ACTION IN NEW YORK	94900
ALIEN 3	99900
BATTLETOADS	99900
CAVEMAN NINJA Joe & Mac	89900
CHIP'N DALE	114900
DUCK TALES	114900
ELITE	104900
HOOK	99900
LEMMINGS	89900
MANIAC MANSION	99900
QUANTUM FIGHTER	89900
STAR WARS	99900
THE ADDAMS FAMILY	99900
THE CHESSMASTER	79900
THE LEGEND OF PRINCE VALIANT	94900
TINY TOON	115900
WIZARD & WARRIORS III	89900
WRESTLEMANIA 3 STEEL CAGE	104900
YOSHI'S COOKIE	99900

ATARI LYNX

LYNX DELUXE + BATMAN	239900

giochi: una selezione ristretta!

A.P.B.	49900
BATMAN RETURNS	87900
CHECKERED FLAG	69900
GATES OF ZENDOCON	49900
HOCKEY	69900
HYDRA	54900
NINJA GAIDEN	69900
ROBOTRON	49900
TOURNAMENT CYBERBALL	49900
VIKING CHILD	69900
WORLD CLASS SOCCER	87900

NEO GEO

NEO GEO !! OFFERTA !!	499000

accessori

NEO GEO JOYSTICK CONTROLLER	139900
NEO GEO MEMORY CARD	62000

giochi

2020 SUPERBASEBALL	225000
3COUNT BOUT	499000
ART OF FIGHTING	429000
BASEBALL STARS PROFESSIONAL	167000
BURNING FIGHT	269000
CYBER-LIP !! OFFERTA !!	75000
EIGHT MAN	269000
FATAL FURY	269000
FATAL FURY 2	499000
JOYJOY KID !! OFFERTA !!	75000
KING OF THE MONSTERS	225000
KING OF THE MONSTERS 2	319000
LEAGUE BOWLING !! OFFERTA !!	75000
MAGICIAN LORD	167000
MUTATION NATION	269000
RIDING HERO	167000
ROBO ARMY	225000
SOCCER BRAWL !! OFFERTA !!	199000
SUPER SIDEKICKS	485000
WORLD HEROES 2	459000

negozio — PERGIOCO ® MILANO via San Prospero 1

negozio — PERGIOCO ® ROMA via Degli Scipioni 109

vendita telefonica — PERGIOCO ® MILANO vendita telefonica per tutta Italia: tel. 02/ 874580 - 874593

COMPENDIO GIOCHI NEWS in omaggio da PERGIOCO e bollettino settimanale console

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AGGIUNGI UN POSTO AL TAVOLO

Bagnanti arrostiti sulle strade di mezzo mondo ricordano tristemente le spiagge bagnate dal sole e dal mare alle loro spalle e, ancora più tristemente, gli uffici e i banchi di scuola. Eh si, le vacanze sono finite (quasi per tutti. Per me cominciano adesso)(ah sai già che ti licenziamo? NdAlex) e si torna alla vita quotidiana, quindi anche ai giochi da tavolo...

FURTO AL MUSEO

Per tutti gli appassionati di gialli e misteri, inseguimenti mozzafiato e strizzamenti di materia cerebrale, Furto al Museo ripropone la fortunatissima formula del gruppo di investigatori a caccia del ladro. Giocabile da due a sette persone, offre una più che valida alternativa ai celebri Cluedo (Editrice Giochi) e Scotland Yard (Ravensburger).

Il gioco avviene all'interno di un museo composto da sette sale e una centralina elettrica. Uno dei giocatori impersona il ruolo del ladro che deve introdursi nell'edificio per rubare opere d'arte, mentre il resto del gruppo controlla guardie, poliziotti e investigatori privati con il compito di proteggere i preziosi dipinti e acciuffare il malvivente. Per prima cosa i "buoni" devono sistemare all'interno dell'edificio sei telecamere e le opere d'arte, in modo tale che risulti più difficile effettuare un furto. Ora vengono posizionati anche i

segnalini degli investigatori, e il gioco può avere inizio. Il ladro non usa un segnalino (sarebbe troppo facile prenderlo), bensì segna su un foglio di carta i propri spostamenti. Il primo a muoversi è il ladro, segue uno degli investigatori (estratto a sorte), poi ancora il ladro, un altro investigatore e così via. Il malvivente deve muovere di 3 caselle per volta, mentre la distanza coperta dai suoi inseguitori varia da 1 a 6 (determinata dal tiro del dado). Per effettuare un furto, il losco figuro deve arrivare al di sopra della casella occupata dal dipinto, togliendolo dal piano di gioco nel turno successivo.

Gli investigatori dispongono di vari mezzi per individuare il proprio avversario: ogni turno, oltre al dado per il movimento, viene infatti lanciato anche un dado speciale, che determina quali azioni può intraprendere il giocatore. Tra queste troviamo l'utilizzo di una delle telecamere ("la numero # ti vede?"), un controllo di tutte le telecamere ("quali ti vedono?"), la normale vista ("se mi guardo intorno ti vedo?") e i sonar ("in quale stanza sei?"). Anche il ladro dispone di mezzi per sfuggire: può distruggere le telecamere se arriva nello spazio da loro occupato, può togliere la luce all'intero edificio (dalla centralina) e, per due volte a partita, può confondere i sonar e non rivelare la propria posizione. Una volta che ha sottratto abbastanza opere d'arte, il ladro deve raggiungere una delle porte, o una finestra, e cercare di aprirla: se dovesse rivelarsi chiusa a chiave dovrà cercarne un'altra.

Esistono due modi di giocare a Furto al Museo: quello veloce consiste in una singola sfida, con il ladro che deve rubare almeno quattro dipinti e gli altri che lo devono fermare. La versione completa prevede invece la gestione a rotazione del ladro, per poi vedere chi è riuscito a effettuare il maggior numero di furti.

Vi posso garantire che Furto al Museo è un gioco divertentissimo, sia in due che in sette. L'unico appunto è che quando si è numerosi la vita del ladro diviene piuttosto difficile: in questo caso utilizzate il sistema di gioco completo, decisamente più equilibrato.

Uno dei migliori titoli dell'anno!

SALTINMENTE CARD SET

Sono sicuro che ognuno di voi ci ha giocato almeno una volta. Di solito lo si conosce come "il gioco di cose, persone, animali..." e viene utilizzato per trascorrere le ore di scuola più noiose. Il funzionamento è semplice, ma non per questo meno divertente: si usa una scheda su cui sono indicate alcune categorie di nomi (fiori, macchine, cantanti...), viene pescata a caso una lettera e, nel tempo dato, bisogna trovare più parole possibili, appartenenti ai vari gruppi, che inizino con la lettera estratta.

La critica più diffusa nei confronti di questo divertente passatempo della M.B. è che si possono risparmiare i soldi e giocare con un semplice foglio di carta. In realtà quello che viene offerto dal gioco in scatola è una grande varietà di argomenti (oltre a delle regole precise e ben studiate), che vanno ben oltre ai gruppi normalmente utilizzati dai ragazzi. Non stupisce quindi che sia uscita un'espansione di gioco, contenente "soltanto" nuove categorie: si tratta di 144 nuovi argomenti, dai semplici oggetti d'oro ai vecchi programmi televisivi. Oltre alle schede la scatola contiene sei blocchetti per segnare le proprie parole.

Resta comunque un dubbio: sia il gioco che il supplemento valgono veramente quello che costano (non è poco)? Personalmente non mi pongo il problema, dato che i giochi li ricevo direttamente dalle case produttrici, ma voi fareste meglio a pensarci...

ANTEPRIMA

Un'anticipazione aspettando il numero di ottobre: la Clementoni ci ha comunicato la prossima uscita di un gioco interattivo (con videocassetta) dedicato ai dinosauri. Non vediamo l'ora di provarlo!

Andrea Fattori

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

flycom s.r.l.

V.LE RIMEMBRANZA 15 - VIMERCATE (MI)
C.F.- P.I. 02276680960 - ISC.TRIB.MONZA N□50954
C.C.I.A.A. N□1407688 MILANO
CAP.SOC. L.20.000.000 INT.VERS.

VENDITA PER CORRISPONDENZA

TEL.039/6082088

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA!

MD CONSOLE DUE	245000
MD CONSOLE PAL	245000
MD CONSOLE SCART	235000
MD CONSOLE PAL CON SONIC 2	289000
MD CONSOLE CON SONIC	259000
MD CONSOLE SCART CON ROLLING THUNDER 2	249000
MD CONSOLE SCART CON SONIC 2	279000
GAME ADAPTOR	19000
JOYSTIK PRO 1	39000
JOYPAD 6 TASTI	49000
S.POWER JOYSTIK	75000
MAGIC ADAPTOR	45000

GIOCHI GIAPPONESI

ALIEN STORM	48000
ALTERED BEAST	34000
BATMAN	49000
BATMAN RET.	79000
BATTLE MANIA	36000
CADASH	36000
CAP.PLANET	89000
CELNOV	55000
CHIKI CHIKI BOY	77000
CIBORG JUSTICE	85000
DAVID ROB.BASKET	65000
DJ BOY	38000
DONALD DUCK	46000
ECCO THE DOLPHIN	89000
EX - RANZA	95000
FANTASIA	51000
FATAL FURY	119000
G LOC	67000
GAYARES	43000
GHOST & GHOULS	54000
GOLDEN AXE III	95000
GYNOUG	38000
HEAVY UNIT	38000
HEL FIRE	38000
JEWEL MASTER	38000
KID CHAMALEON	48000
MAZING SAGA	92000
MICKEY DONALD	89000
PRO STRIKER	98000
S.MONACO GP2	68000
SHADOW DANCER	47500
SONIC	38500
SONIC II	69000
SPLATTER HOUSE III	95000
STREET FIGHTER II	TELEF.
STREET OF RAGE	49000
STREET OF RAGE II	105000
WORLD CUP SOC.	52000

GIOCHI AMERICANI

ACQUATIC GAMES	69000
ALIEN III	88000
AMAZING TENNIS	118000
ARIEL SIRENETTA	79000
BATMAN RET.JOKER	99000
BUBSY	118000
COOL SPOT	118000
DOUBLE DRAGON III	95000
EA HOCKEY	67000
FLASH BACK	135000
GLOBAL GLADIATORS	88000
GREEN DOG	79000
HOCKEY 93	99000
JAMES BOND 007	89000
JOHN MADDDEN 93	109000
JOHN MADDEN 92	65000
JORDAN VS BIRD	65000
JURASSIC PARK	TELEF
KING OF MONSTER	98000
LAKERS VS CELTICS	79000
LOTUS TURBO CH.	89000
MUHAMED ALI	89000
NINJA TURTLES	95000
POWER ATHLETE	99000
RISCKY WOOD	89000
ROAD RASH	49000
ROAD RASH II	95000
ROLO	79000
S.WRESTE MANIA	88000
SIDE POCKET	89000
SUNSET RIDER	95000
TALE SPIN	69000
TEAM USA BASKET	89000
TINY TOON	99000
WORLD TROPHI SOC	98000
X MAN	109000

GAME GEAR CONS.	209000
GG CONSOL CON STREET OF RAGE	259000
GG CONSOLE CON SONIC 2	269000
LENTE	15000
MASTER G.CONVERT.	29000
ALIMENTATORE	18000

BATMAN RET.	64500
CHUCK ROCK	63000
DONALD DUCK	52500
DORAEMON	58000
G LOC	56000
JOE MONT.FOOT.	50000
KICK SOCCER	69000
LEMMINGS	65000
MICKEY MOUSE II	62000
NINJA GAIDEN	48000
OLIMPIC GOLD	48000
OUT RUN	45500
S.MONACO GP II	52000
SHINOBY II	55000
SONIC II	60000
TAZMANIA	68000
TOM E JERRY	68000
WAKE OF VAMPIRE	58000
WIMBLEDON TEN.	58000

SNES CONS SCART	285000
UNIVERSAL ADAPT.	37000
S.POWER JOYSTIK	75000

ADAMS FAMILY	89000
BART NIGHTMER	85000
BATMAN RET.	109000
BLAZEON	99000
BUBSY	119000
CASTELVANIA	79000
COMBATRIBES	99000
CYBER FORMULA 1	79000
DYNOSAURS	76000
FATAL FURY	129000
GOLDEN FIGHT	89000
HOKUTO NO KEN 6	129000
HOOK	125000
J.CONNORS TENNIS	109000
LEMMINGS	89000
MICKEY MOUSE	119000
MISTERY ISLAND	79000
PHALANX	109000
POWER ATHLETE	109000
PRINCE OF PERSIA	79000
RET.OF DOUBLE DRAG.	99000
ROBOCOP III	75000
ROCKETEER	55000
ROMANCING SAGA	55000
RUSHING BEAT	89000
S.BASEBALL	79000
S.FLIPPER	109000
S.GHOST E GHOULS	89000
S.MARIO KART	119000
S.WRESTLE MANIA	79000
SPIDERMAN VS XMAN	109000
STAR FOX	119000
STREET FIGHTER II TURBO VERSION	TELEF.
STREET FIGHTER II	119000
TAZMANIA	119000
TURTLES IN TIME	99000
XARDION	65000

CONSOLE MCD CON 4 GIOCHI	620000

GAME BOY CONS	129000
CONSOLE CON GIOCO A SCELTA	149000
LENTE	22500
SOUND BOY	19500
GB GUSCIO	14000
ALIMENTATORE	16000

VASTO ASSORTIMENTO DI GIOCHI NUOVISSIMI PER GAME BOY A PARTIRE DA LIRE 49000

TUTTI I NOMI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

SPEDIZIONI A MEZZO POSTA FINO AD ESAURIMENTO SCORTE.ALTRI TITOLI A RICHIESTA.TUTTA LA MERCE IN ELENCO E' ORIGINALE GIAPPONESE ED AMERICANA.TUTTA LA MERCE E' GARANTITA 3 MESI.DISPONIBILI LISTINI RIVENDITORI.

ECCEZIONALE,DOPO IL PRIMO ACQUISTO IL TUO NOME VERRA'MEMORIZZATO,COSI' AUTOMATICAMENTE POTRAI USUFRUIRE DI UNO SCONTO SU TUTTE LE PRENOTAZIONI SUCCESSIVE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

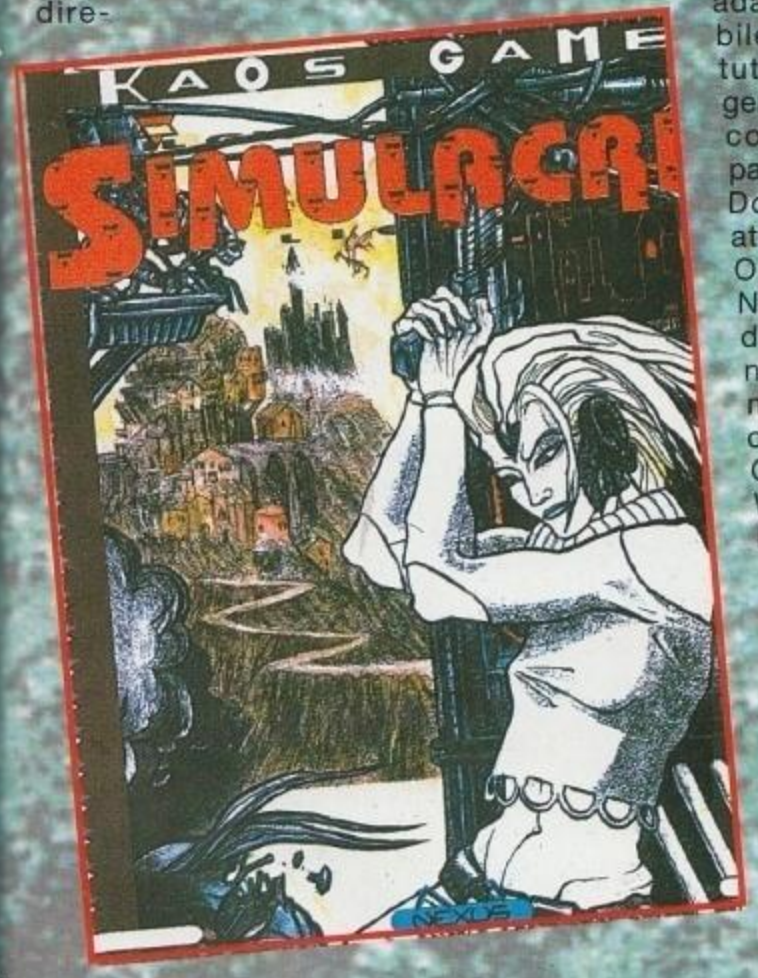
ROGUE'N'ROLE

Che cosa c'è di meglio che tornare dalle vacanze e trovarsi con un sacco di soldi avanzati? Perché non devolverne una parte alla sana arte del GdR? Se non avete ancora deciso che cosa comperare, ecco alcuni suggerimenti.

NEXUS

Disponibili da prima delle vacanze due nuovi giochi di ruolo che vanno ad aggiungersi alla già vasta schiera di GdR in Italiano: TOON e SIMULACRI.

Di Toon abbiamo già parlato ampiamente nei numeri passati, qui dire-



mo esclusivamente che è totalmente all'insegna del divertimento più immediato. Le regole prevedono l'impossibilità di morire, o di perdere il personaggio, per quanto male possa andare una partita, infatti, al massimo si passerà un po' di tempo KO. Largo spazio è stato dedicato alle avventure, come crearle e come gestirle, così da rendere al meglio il senso e l'atmosfera dei migliori cartoni animati.

Simulacri invece è un sistema universale di GdR, che propone una dinamica diversa dai soliti giochi, per gestire i personaggi e la struttura delle regole; immediato, accessibile e di facile gestione, infatti su 90 pagine di manuale le regole vere e proprie trovano spazio in poco meno di 20, mentre il resto è dedicato ad avventure e ambientazioni (Horror, Fantascienza, Storico, Serial TV, Spionaggio, o Avventuroso), con consigli su come gestirle, e un capitolo esclusivamente sulla magia, unica e tipica, ma adattabile a tutti i generi compatibili.

Dovremo invece attendere fino ad Ottobre/Novembre prima di poter giocare nel turbolento mondo ideato dalla britannica Games Workshop di MARTELLI DA GUERRA, versione italiana di Warhammer Fantasy R.P.G., ed eventualmente potremo anche leggere i relativi romanzi "La Risata degli Dei Oscuri" e "Eserciti Ignari".

E.L.

Dalla casa che si resa famosa per i Librogame (quella di Lupo Solitario, tanto per nominarne uno), è disponibile da fine Giugno il primo volume di espansioni e avventure chiamato E.L. AVVENTURA 1. All'interno di questo volume (dall'accessibilissimo prezzo) sono presenti ben sette avventure e una serie di suggerimenti e informazioni per i tre GdR targati E.L.: Kata Kumbas (3 avventure), I Cavalieri del Tempio (3 avventure) e Holmes & CO. (1 avventura).

Presto ne parleremo esaurientemente.

DAS

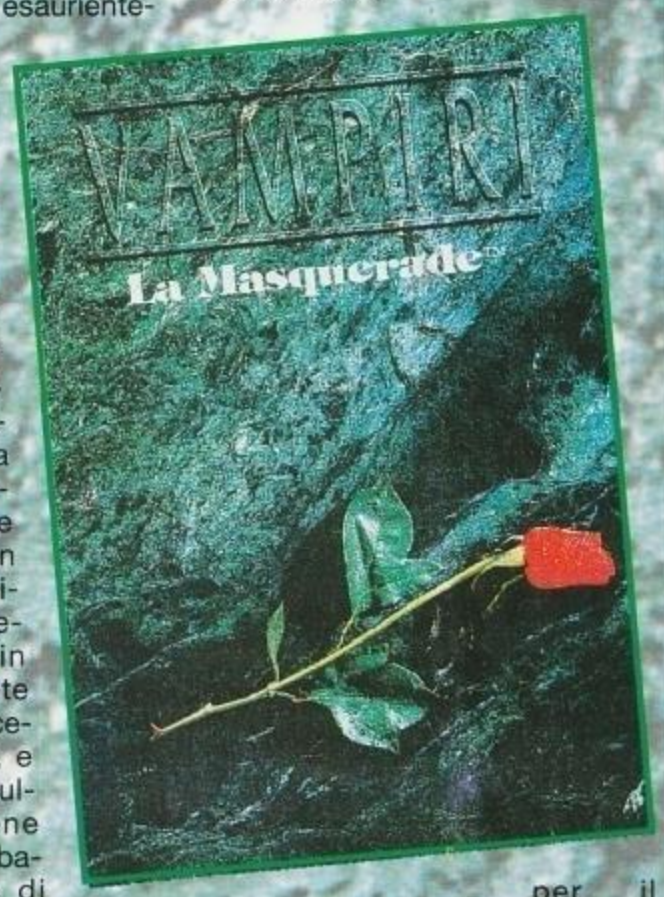
Presto avremo modo di giocare a qualche cosa di totalmente nuovo, un GdR dall'atmosfera particolarmente gotica e interessante: VAMPIRI, di cui parleremo abbondantemente non appena sarà possibile. Al momento sappiamo che si potrà giocare con questi affascinanti signori della notte, vedendo il mondo in un'ottica decisamente diversa da quelle precedentemente provate, e convincentissima risulterà l'ambientazione (contemporanea e urbana), con un corpo di informazioni considerevole, a sostegno della tesi "I Vampiri sono sempre vissuti tra noi".

STRATELIBRI

Per gli appassionati di Guerre Stellari è in vendita da Giugno il Sourcebook GUIDA ALL'EREDE DELL'IMPERO, per giocare nell'universo aggiornato secondo Timothy Zahn e i suoi tre Romanzi.

Sempre da dopo le vacanze troveremo i GdR Stratelibri in una nuova modalità di vendita: infatti avremo delle edizioni speciali in scatola. Per Girsa, sarà possibile acquistare in una sola scatola Manuale e Schermo del Master, stesso discorso per Stormbringer, mentre il manuale Richiamo di Chtulhu sarà in vendita assieme a Chtulhu Companion, volume aggiuntivo contenente ben 4 avventure. Il vantaggio di queste scatole sarà di poter avere subito sottomano più prodotti, spendendo meno che non comprandoli separatamente, in quanto il prezzo sarà notevolmente contenuto.

Nel frattempo saremo sempre in attesa di quei prodotti annunciati precedentemente, come Blu Max, I Denti di Mordor, Cromebook per Cyberpunk, Moria e Quattro Minuti a Mezzanotte



per il Richiamo di Chtulhu.

Buon Ritorno dalle Vacanze e Buona Scelta.

Christian Antonini

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CONTROL YO

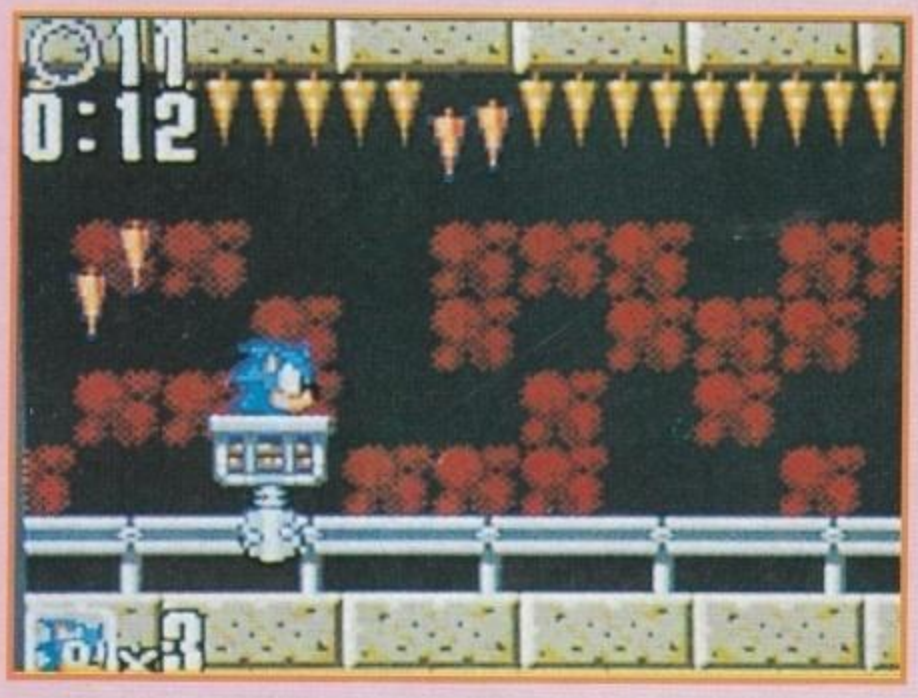
Carissimi lettori, eccomi di nuovo a voi con la rubrica dei trucchi! Quindi smettiamola di perdere tempo e diamo un po' un'occhiata a quello che ci riserva questo mese.

Dave.

MASTER SYSTEM BUSTERS

MICKEY MOUSE - CASTLE OF ILLUSION

Nell'ultimo quadro, contro Mizrabel, saltategli sopra (in che senso? NdD) e risalite subito a sinistra, in modo da rimanere quasi del tutto fuori dal quadro. Ripetete l'operazione a piacere...



GAME GEAR BUSTERS

SONIC 2

Nella presentazione, quando Sonic si separa da Tails, aspettate che quest'ultima raggiunga il centro dello schermo, quindi tenete premuti 1, 2 e start contemporaneamente. Poi, quando Sonic fa oscillare l'indice, ripetete la stessa operazione e imprimete un movimento rotatorio al joypad (complimenti per la colorita espressione, davvero stupefacente... NdD), ma senza mollare i pulsanti, questo finchè non udirete il solito campanellino. Lasciate andare i pulsanti e potrete scegliere il livello di partenza. Grazie quattromila a un certo Mattia Gandolfi.

SUPER FAMICOM BUSTERS

SIM CITY

Per ottenere 999.999 dollari e' necessario abbassare tutte le tasse a zero e spendere tutti i soldi in cassa. Quando arriverete al budget di fine anno dovrete premere il tasto L sul secondo joypad e, sempre tenendolo premuto, uscire dal budget, rientrare immediatamente, alzare tutte le tasse al massimo e vivere felici e contenti. Grazie di cuore a Peppiniello di Catania per averci spedito questo basilare trucchettone.

GAME BOY BUSTERS

PRINCE OF PERSIA

Se non siete ancora riusciti a vedere la fine del gioco questa password dovrebbe fare al caso vostro: 40031414. Una volta incominciato il gioco andate a sinistra per aprire il cancello, quindi correte a destra fino ad arrivare faccia a faccia con la principessa. Grazie duemila a Marco Trovato.

TETRIS

Naaa! Incredibile, esistono ancora trucchi non ancora scoperti per questo immane capolavoro sulla console in bianco e nero!!! Che ne dite, per esempio, di premere select (nel modo A) e di ricevere 1.000 punti di bonus? O di premere select (stavolta nel modo B) per pupparsi la schermata finale? Grazie tremila a Mattia Gandolfi.

SPECIALE SALA GIOCHI

MORTAL KOMBAT

Se volete avere un personaggio che possa utilizzare le mosse speciali di Scorpion e di Sub-Zero, dovrete completare il quarto livello con due perfect senza parare neanche una volta. Ecco a voi un nuovo personaggio... Grazie a Davide Perletti per questo utilissimo e indispensabile trucchetto... Ah, grazie seimila...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UR CONSOLE

MEGA DRIVE BUSTERS

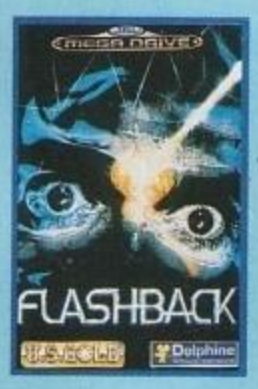
STREET OF RAGE 2

Per riuscire a battere facilmente la maggior parte dei boss di fine livello basta dare una corta dose di pugni (4 o 5), fare una pausa di un secondo e poi ricominciare. In questo modo i danni del vostro personaggio saranno minimizzati.

Mille grazie a un certo Zuluz.

FLASHBACK

Ecco i codici (a livello normal) di tutti i livelli di questo intricatissimo titolone:
Planet Titan (stage 1): FALCON
New Washington (stage 2): DATA
Death Tower (stage 3): MILORD
Earth (stage 4) QUICKY
Paradise Club (stage 5): BIJOU



Planet Morhps (stage 6/7)/ BUBBLE/CLIP
sequenza finale CYGNUS

CHUCK ROCK

Per scegliere da quale livello partire, durante la presentazione, mentre la banda sta suonando, dovete comporre la parola ABRACADABRA. per fare ciò bisogna usare i tasti A, B, C, destra (come R) e basso (come D). Se eseguirete tutto correttamente Chuck vi dovrebbe fare un bel sorrisone. A questo punto il gioco è fatto, cominciate la partita come di consueto, mettete in pausa e muovetevi a destra e sinistra per scegliere da quale livello partire.

FORGOTTEN WORLDS

Ecco alcuni trucchi scoperti da un simpatico lettore di nome Stefano: nel secondo schermo sparate alle basi delle ultime tre mitragliatrici sul terreno. Voilà, ecco a voi una bella armatura. Sempre nel secondo schermo sparate al davanzale che sostiene l'ultima mitragliatrice, troverete un bel pow. Nel quarto livello sparate alla base di tutte le colonne, prima o poi troverete un'armatura. Nel quinto sparate alla base della prima statua e troverete un'armatura oppure un pow.

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

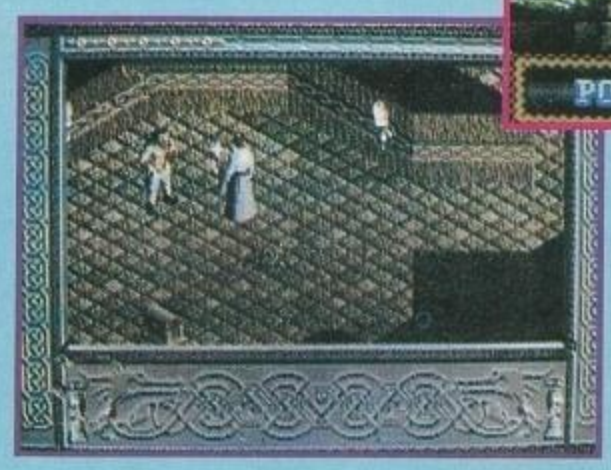
Per distruggere il malefico Shredder bisogna scappare quando dà prova delle sue grandi abilità, una volta che si è stufato bisogna colpirlo il più velocemente possibile. Ovvio che bisogna ripetere l'operazione un numero variabile di volte, finché il simpatico leprotto non stramazza al suolo agonizzante e privo di conoscenza (insomma, finchè non muore... NdD). Grazie cinquemila a Stefano Senati di Callifornia in provincia di Milano.

JOHN MADDEN '92

Puppatevi le password per essere dei veri figaccioni a questo bel giochetto:
quarti di finali: FDG31SXJ
semifinali: FD68L9DX
finali: FFZTURZ4
panchina: FD31YRZQ

THE IMMORTAL

Carissimi utenti, che ne dite di pupparvi delle belle password per il titolo in questione? Si? No? Beh, cavoli vostri, io le scrivo lo stesso:
livello 2: 757F610006F70
livello 3: 6E1E6Z100010
livello 4: 465FA31001EB0
livello 5: F4FFD43000EB0
livello 6: BCFEF51010A41
livello 7: 6B10F61010A6L



CYBERBALL

Nel modo easy inserite L5BBLDC1BFAU e otterrete una gradita e sensazionale sorpresa.

DARIUS 2

Nello schermo dei titoli premete C, A, C, B, C, A, B, A, B, C, A, C. Anche qui sorpresa assicurata.

SPLATTERHOUSE 3

Esclusiva interparrocchiale!!! Ecco a voi, in esclusiva, i codici di tutti i livelli! Grandioso!!! Strepitoso!!! WOW!!!
livello 1: premete start nella presentazione. Se avete operato con successo il gioco dovrebbe cominciare, altrimenti riprovate...
livello 2: REISOR
livello 3: NAIGEP
livello 4: TEKROH
livello 5: RUATNC
livello 6: PHENIX

Come avrete sicuramente notato i trucchi di settembre sono un po' pochetti rispetto alla consueta quantità a cui tutti ci siamo abituati. Questo perché molti lettori si ostinano a mandare trucchi di Sonic (MD), di Alex Kidd in Miracle World (MS) o Super Mario World (SF). Invito quindi i lettori a non mandare più trucchi vecchi e $, non verrebbero in nessun caso pubblicati...

Dave.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Select

P.le Gambara, 9 - 20146 MILANO
Linea 1 MM Gambara
Tel. 02 - 4043527 - 4046749

SOFTWARE ORIGINALE PER AMIGA E PC
VIDEOGIOCHI PER MEGADRIVE-SUPERNES GAMEBOY-GAME GEAR.

RIPARAZIONI CONSOLE

TELEFONA PER SAPERE LE ULTIME NOVITA' !!!

AMIGA

COMPUTERS AMIGA

Nuova versione di amiga con microprocessore 68020 a 32 bit e clock a 14 Mhz. L'amiga 1200 dispone già di 2 Mb di memoria ed è predisposto a supportare l'Hard Disk, prestazioni grafiche e sonore superiori.

Amiga 1200	L. 749.000
Amiga 600	L. 479.000
Amiga 600 con Hard Disk	L. 879.000
Amiga 600 con monitor 1084/S	L. 900.000

ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA

Espansione 512k	L. 49.000
Espansione 1Mb per A600	L. 119.000
Espansione 2Mb con clock	L. 280.000
Espansione 4 Mb con clock	L. 440.000
Espansione 2Mb ESTERNA	L. 299.000
Espansione 1MB per 1200	TELEFONARE
Espansione 2Mb per 2000	L. 330.000

DRIVE PER AMIGA ESTERNI ED INTERNI

Drive esterno per amiga con interruttore	L. 139.000
Drive interno per amiga 500 con tasto	L. 129.000
Drive interno per amiga 2000	L. 129.000
Drive esterno con Apocalypse	L. 169.000

ACCESSORI PER AMIGA 500

Interfaccia 4 Joystick	L. 29.000
Mouse Selector	L. 29.000
Mouse con microswitches	L. 49.000
Interfaccia Midi	L. 49.000
Prolunga per modulatore	L. 20.000
Prolunga per drive	L. 30.000
Penna ottica con software	L. 29.000
Pistola Gun Shot	L. 99.000

PC

SUPEROFFERTA PC 386/SX/33

2 Mb di Memoria	1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 40 Mb	1 Monitor a Colori SVGA
1 Porta Parallela	2 Porte Seriali
1 Mouse	1 Tastiera Estesa
1 Porta Game	L. 1.600.000

SUPEROFFERTA PC 486/SX/25

4 Mb di Memoria	1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 40 Mb	1 Monitor a Colori SVGA
1 Porta Parallela	2 Porte Seriali
1 Mouse	1 Tastiera Estesa
1 Porta Game	L. 2.100.000

SUPEROFFERTA PC 486/DX/33

4 Mb di Memoria	1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 120 Mb	1 Monitor a Colori SVGA
1 Porta Parallela	2 Porte Seriali
1 Mouse	1 Tastiera Estesa
1 Porta Game	L. 2.790.000

SCANMAN

Scanner manuale con software Graytouch per aquisizione di immagini a 256 livelli di grigio.
L.299.000

SOUNDBLASTER PRO

Scheda audio stereofonica con predisposizione per il collegamento di CD-Rom.
L.299.000

NOVITA' INTERFACCIA VIDEO PER PC VGA/SCART

Questa interfaccia vi permetterà di collegare il vostro Pc a qualsiasi televisore dotato di presa scart mantenendo la compabilità video.
L. 129.000

CONSOLE

SUPEROFFERTA

SUPERNES CON
SUPERMARIO WORLD
1 JOYPAD
ALIMENTATORE + SCART
A SOLE
L. 330.000
SUPERNES CON 1 JOYPAD
A SOLE
L. 279.000
MEGADRIVE PAL/SCART
L. 249.000
CON SONIC L. 279.000
GAME GEAR L. 249.000
CON SONIC L. 289.000

SUPERMAGIC GAME CONVERTER

Permette di utilizzare le cartucce SuperNes americane,giapponesi, ed europee su ogni modello di SuperNes. L.45.000

DISCHETTI BULK 3 1/2 DD

10 Pz.	L. 1.000 cad.
50 Pz.	L. 850 cad.
100 Pz.	L. 800 cad.

DISCHETTI BULK 3 1/2 HD

10 Pz.	L. 1.500 cad.
50 Pz.	L. 1.400 cad.
100 Pz.	L. 1.300 cad.

HARD DISK PER AMIGA 600 - 1200

Disponibili Hard disk interni da 40 Mb e 85 Mb per amiga 600 - 1200. Si eseguono anche installazioni.
TELEFONARE

SUPER NOVITA'

Drive esterno per amiga con doppia capacita'
880 Kb - 1.640 Mb **L. 159.000**

MONITOR

COMMODORE 1960
L. 749.000
COMMODORE 1084S
L. 430.000

BOX PORTA DISCHI 3 1/2

10 Posti Blue Box	L. 2.500
50 Posti con chiave	L. 10.000
100 Posti con chiave	L. 16.000
150 Posti a cassetto	L. 35.000

STAMPANTI STAR SERIE LC

Star LC 20 B/N	L. 380.000
Star LC 200 colore	L. 530.000
Star LC 24-200 B/N	L. 650.000
Star LC 24-200 colore	L. 750.000
Star Ink-Jet 80 col.	L. 679.000

SCHEDA ACCELERATRICE PER AMIGA

Scheda con microprocessore 68020 e coprocessore 68881 con clock di 25 Mhz, che ti permetterà di velocizzare tutti i tuoi programmi mantenendo la compatibilità.
L. 299.000

KICKSTART 1.3 SU ROM

PerA500 L.59.000
PerA600 L.65.000

TUTTI I PREZZI SONO INCLUSI DI IVA - GARANZIA DI UN ANNO SU TUTTI I NOSTRI PRODOTTI
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA MINIMO SPEDIZIONE Lire 75.000 - SERVIZIO RIPARAZIONI RAPIDISSIMO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CONSOLIAMOCI

Carissimi puppettoni, come sono andate le vacanze? Spero male, almeno per voi... Mi auguro che abbiate passato almeno una ventina di giorni all'ospedale, che vi siate fatti rubare la macchina (sempre se l'avete) sotto il naso come dei perfetti imbecilli, che abbiate collezionato esclusivamente due di picche, perso il portafogli con tutti i vostri soldi nonché i vostri documenti e così via. Ma come sono carino!
Il mitico Dave...

P.S. Ricordiamo che, naturalmente, gli annunci inviati saranno pubblicati solo se accompagnati da una fotocopia del vostro documento d'identità o di quello dei genitori, non dovrebbe essere troppo difficile ricordarselo (Neanche ricordarsi di scriverlo ogni volta, vero Dave?).

Vendo **Mega Drive** con quattro cartucce: Altered Beast, Castle of Illusion, Fantasia, Batman e Mickey Mouse. Il tutto a L. 400.000. Telefonare allo 080/682529 e chiedere di Enzo. Annuncio valido solo per la Puglia.

Scambio **Sega Mega Drive** con due giochi: World Cup e Quack Shot. Scambio anche quattro o cinque titoli per Super Nintendo. Telefonare allo 031/420397 e chiedere di Fabio.

Vendo **Sega Master System II** + due giochi (Alex Kidd in Miracle World e Moonwalker) + alimentatore, joypad, cavo di collegamento, scatola di smistamento RF, istruzioni, garanzia, catalogo giochi, trucchi, Il tutto a L. 200.000. Oppure scambio il tutto con Game Boy + due giochi. Telefonare allo 0935/85195 e chiedere di Salvatore. Dalle ore 15.00 alle ore 16.00 oppure dalle ore 20.00 alle ore 21.00.

Vendo **TV Tuner** per Sega Game Gear a L. 200.000. Telefonare allo 098/281090 e chiedere di Antonio.

Vendo **Sega Mega Drive** con due joypad, Altered Beast, Power Athlete, Taz Mania, Super Shinobi, Wonder Boy V. Il tutto a L. 300.000. Vendo anche Super Nes con due joypad, Street Fighter II, S. Mario Kart e riviste. Telefonare allo 0322/804390 e chiedere di Damiano.

Vendo **Sega Mega Drive** con imballi originali e sei giochi. Il tutto a L. 399.000. Vendo inoltre Game Boy con due giochi, imballi originali e completo di tutti gli accessori a L. 199.000. Telefonare allo 090/363091 e chiedere di Mario. Ore pasti.

Vendo **Game Gear** + sette cartucce. Il tutto a L. 380.000. Telefonare allo 02/47996341 e chiedere di Diego.

Vendo **Sega Master System II** competo di tre giochi a L. 200.000. Telefonare allo 0331/658577 e chiedere di Giorgio. Ore serali.

Vendo **Sega Mega Drive** completo di cavi e sei magnifici giochi, al prezzo straordinario di L. 450.000. Telefonare allo 0874/511914 e chiedere di Luca.

Vendo **Game Boy** con cuffie stereo, cavo di collegamento e sette giochi. Telefonare ore pasti allo 0587/647320 e chiedere di Lorenzo.

Vendo **Sega Master System** con due giochi inclusi, due joystick, trasformatore, cavo RF, pistola e ben sette cartucce. Telefonare allo 070/485022 e chiedere di Andrea.

Vendo Zelda III per **Super Nintendo** con scatola e libretto istruzioni a L. 100.000. Telefonare allo 0184/486023 e chiedere di Simone.

Vendo **Black Rage** o Black Power e le seguenti schede in blocco: Vigilante, Green Beret, Mexico 86, World Cup 90, Shinobi. Il tutto a L. 400.000. Telefonare allo 0373/273986 e chiedere di Massimo.

Vendo **Nes** più due joystick, pistola Zapper e cinque giochi (Super Mario Bros I, Super Mario Bros II. Super Mario Bros III, The Legend of Zelda e Duck Hunt). Il tutto a L. 350.000 oppure i singoli giochi a L. 30.000 l'uno (Super Mario Bros III a L. 50.000). Telefonare allo 0422/849100 e chiedere di Elisabetta (preferibilmente ore pasti). Annuncio valido solo per Treviso e provincia.

Vendo alcuni giochi per **Game Boy**, tra i quali: Megaman, Blades of Steel, F1 Race... a L.50.000. Telefonare allo 081/8771502 ore pasti e chiedere di Valerio.

Vendo **Sega Mega Drive**, acquistato da una settimana (causa errato acquisto), a L. 250.000 oppure a L. 320.000 con la cartuccia Kick Off. Telefonare allo 0331/552772 e chiedere di Marco.

Vendo cartucce per **Super Nintendo**. Titoli e prezzi interessanti. Telefonare allo 010/330690.

Scambio **Sega Mega Drive** (europeo) completo di due control pad e ben nove cartucce (Sonic, Quack Shot, Castle of Illusion, Sonic II, Terminator, Wonder Boy III, Wonder Boy V, World Cup Italia '90, Shadow of the Beast), tutto in ottimo stato, per un Neo Geo completo di pad e trasformatore più un gioco. Oppure per un Super Famicom (giapponese) più diverse cartucce. Per logica deve essere incluso Street Fighter II (io tutta questa logica non la vedo... NdD). Telefonare allo 081/8491929 e chiedere di Salvatore.

Vendo o scambio per **Super Famicom** la cartuccia Joe & Mac. Telefonare allo 031/865269 e chiedere di Simone.

Vendo **Sega Game Gear** con alimentatore , Ax Battler, Columns, Donald Duck, Master Gear Converter a L. 350.000. Vendo inoltre Super Nintendo (italiano) con Super Mario World, F Zero e Street Fighter II. Il tutto a L. 450.000 trattabili. Telefonare allo 039/480882 oppure allo 039/463022 e chiedere di Emanuele.

Vendo per **Super Famicom** la cartuccia giapponese "Street Fighter II" all'incredibile prezzo di L. 100.000 trattabili. Sono anche disposto a scambiarlo con uno dei molti giochi della medesima console. Per ulteriori informazioni telefonare allo 091/427169 e chiedere di Fabio.

Scambio **Nes,** ottime condizioni, completo di pistola Zapper, due control pad, tutti i cavi necessari e i seguenti titoli: Super Mario Bros, Super Mario Bros II, Super Mario Bros III, Duck Hunt, Ghostbusters II, Goal, Gremlins II con Sega Mega Drive con la cartuccia Sonic. Telefonare ore pomeridiane allo 0736/341758 e chiedere di Alessandro o Paolo.

Vendo **Nes** corredato di pistola Zapper e i seguenti titoli: Mario Bros, Duck Hunt, Goal, Double Dragon e Tecno World Wrestling. Il tutto al prezzo di L. 250.000. Telefonare allo 0984/392223 e chiedere di Lorenzo.

Vendo, scambio e compro cartucce per **Super Famicom**, NES, Mega Drive e PC Engine Duo. Telefonare allo 0931/761023 e chiedere di Salvatore.

Vendo **Sega Mega Drive** giapponese (girano anche cartucce americane) con diciotto cartucce e due pad in perfette condizioni. Il tutto a L. 900.000. Vendo inoltre Amiga 500 espanso a un mega con drive esterno a L. 400.000. Entrambi gli annunci sono validi solo per Milano. Telefonare al 58319335 e chiedere di Andrea.

Vendo **Sega Master System II** con un control pad e tre giochi, il tutto in ottime condizioni, a L. 150.000. Telefonare allo 02/7385204 e chiedere di Eugenio.

Scambio **Game Boy**, in ottime condizioni, con cuffie stereo, cavo di collegamento e quattro magnifici giochi: Double Dragon, Tetris, Castlevania e WWF. Vorrei scambiare il tutto con un Game Gear più un gioco. Telefonare allo 0884/61652 e chiedere di Giulio.

Vendo le seguenti cartucce per **Mega Drive** a L. 45.000 l'una: Super Real Basketball, Arnold Palmer Tournament Golf, Olympic Gold "Barcellona 1992", World Cup Italia 1990. Telefonare allo 0187/833200 e chiedere di Filippo.

Vendo **Super Nintendo** completo di joypad, adattatore universale e le seguenti cartucce: Super Mario World, Zelda III (americano), Legend of the Mystical Ninja (americano) e Fatal Fury (giapponese). Il tutto a L. 500.000 trattabili. Sono anche disposto a scambiarlo con Neo Geo più un gioco. Le cartucce appena citate possono anche essere vendute separatamente a L. 60.000 (americane), a L. 80.000 (giapponesi). Telefonare allo 02/22474967 e chiedere di Cristian, dalle ore 18:00 alle ore 20:30.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

HARDCAFE

BOVASSIA

OVVEROSIA LA POSTA DI CONSOLEMANIA

ANNO NUOVO, POSTA NUOVA?

Bentornati a noi, poveri, piccoli, sprovveduti lettori: anche quest'anno le vacanze stanno giungendo al termine (che gioia scrivere queste cose a giugno, mentre voi le leggerete a settembre... NdP) e un nuovo anno scolastico si abbatterà su di voi, chiedendo tosto un impegno non indifferente e un sacco di fatica per memorizzare una quantità di nozioni realmente spropositata confronto a quelle che, nel bene e nel male, vi saranno effettivamente utili a qualcosa. Ma come ben sanno certi professori, la cultura non deve essere finalizzata ad altro che a se stessa. In parole povere, il sapere è una cosa che rimarrà intimamente connaturata a voi, che vi fungerà da chiave d'accesso a livelli di conoscenza sempre superiori. Ciò che però tenevo a dire, è che nel bene e nel male a settembre inizia sempre un "ciclo" nuovo, forse perché un mese di vacanza lascia un segno molto più marcato rispetto a una sterile data tipo "31 dicembre", e forse un anno vero e proprio inizia effettivamente il primo settembre. Come la settimana inizia il lunedì. E quando inizia un capitolo nuovo, si tende sempre a introdurre qualche novità. La prima di queste è che vorremmo anche noi "voltar pagina". Ebbene sì, fino a oggi abbiamo scherzato, abbiamo riso tutti quanti in allegria, ma è giunta decisamente l'ora di porre un freno a tutto ciò: ci siamo veramente stufati di leggere tante lettere tutte uguali, contenenti un sacco di cretinate perché fino a oggi sono state quelle a occupare uno spazio prevalente nella posta. Insomma, sono finiti i tempi di un Lord SNK o di Captain Sega (che tra l'altro ero io, Paolo. E quel che è peggio, è che ben pochi se ne sono accorti, che era tutta una forzatura. NdP), o della gente che fa a gara a chi scrive l'idiozia più grossa per vedere il proprio nome sulla rivista.
Purtroppo ci siamo resi conto di avervi indirizzato sulla strada sbagliata. Certe battute come "mi regalate un Neo Geo?", sono belle da leggersi, ma una volta sola, massimo due. Non è possibile che ogni mese almeno in venti me la scrivano: basta! Cercate di divertire con intelligenza, perbacco. Non si può scrivere nulla di divertente che non sia intelligente: dopo un po' si diventa patetici, e stop. Questa posta ultimamente stava scadendo un po' troppo nell'infantile e noi ne siamo complici, ma da domani vorremmo lavorare con del materiale che faccia anche ragionare un poco: ne abbiamo tutti bisogno.

Noi Bovas. (Signori, un applauso NdAlex)

AMICA CHE FA SEMPRE PIAC ERE INCONTRARE

Carissimi e splendidi Bovas, salve! Chi vi scrive è Sim, una ragazza di 19 anni (praticamente una vecchia, sob!) (E allora siamo vecchi anche noi... NdP) che legge CM da un annetto. Eh già, lo dico con un pizzico di malinconia, ripensando a quando ancora non potevo staccarmi dal C64 e dal mitico nonché immortale Zzap! (Sul mitico non ho niente da ridire, ma sull'"immortale", purtroppo, non conterei molto. Te lo dice il suo caporedattore... NdP), ma poi il mio intrepido (come Fantozzi) fratellino portò a casa un coso nero con delle estremità filamentose (si dirà così? Ehi, Prof...) chilometriche, che il povero illuso cercò di collegare invano al mio povero televisore semi-nuovo usato solo dal 1952, giocando infine per tre ore di seguito alla "Bestia Incavolata" (Altered Beast: credo si traduca così e voi naturalmente non osate smentire la mia impeccabile versione italiana). Da allora il MD si chiamò "Scara" (che naturalmente sta per "scarafaggio") e ho avuto sempre un rapporto di reciproca stima con lui: mi fa finire i giochi, e io non gli spruzzo sopra l'insetticida. Tutto in nome della più alta civiltà. Vi scrivo, oltre che per farvi una distanza Terra-Vega di complimenti, per riportare la mia esperienza personale contro tutti coloro che parlano male di dei videogame solo per ignoranza o per "sentito dire". Dunque, io ho sempre posseduto un computer sin da quando avevo 12 anni e il fatto di esserne una patita non mi ha certo impedito di sviluppare una mia vita sociale e culturale, anzi! Ancora adesso quando esco con i miei amici parliamo volentieri dei vari giochi in commercio, ci consigliamo sui vari acquisti, prendiamo sempre in giro Pierpaolo che muore sempre affogato nello stesso punto di "Castle of Illusion", ma non per questo non discutiamo sui nostri problemi o non facciamo i pazzi in discoteca o trascorriamo interi pomeriggi reclusi in casa perforati da complessi di timidezza o di asocialità. Credo che tutto stia nel come si usa il cervello, e siccome l'utilizzo della tanto decantata materia grigia varia da persona a persona, non si possono fare generalizzazioni eccessive nel definire i videogiocatori persone nevrotiche che hanno bisogno dello "strizzacervelli". Magari il mio caso non interesserà a nessuno, ma è una testimonianza di come i videogame siano, se ben compresi e considerati, qualcosa di stupendo e rilassante, e non "nuove streghe". Molte volte nei momenti di depressione ho ritrovato la carica giusta proprio giocando, e questo non perché io sia incapace di risolvere i miei guai o più semplicemente di parlarne, ma semplicemente perché gli altri sono così stupidi che si annoiano ad ascoltarti (tutti lo facciamo, d'altronde, se i casini non ci riguardano!), o perché per un momento non mi va di pensarci. Insomma Bovas, io vi ammiro per ciò che fate e scrivete (si vede che siete in gamba, davvero!), e non comprendo perché taluni si ostinino ad attaccare con tanto vigore (insensato) le recensioni di CM (che sono semplicemente fantastiche): in fin dei conti i redattori sono dei critici che devono dare un giudizio su ogni gioco, e come qualsiasi critico tale giudizio è soggettivo. Naturalmente si può non essere d'accordo (vedete, l'ho scritto bene! 100 punti!) (E tre sul registro per la punteggiatura, che ho dovuto correggere da cima a fondo NdProf), ma non per questo si deve aggredire un professionista che fa il suo lavoro (per quanto certi professionisti siano folli). Ma dalla regia già mi dicono che sto esagerando con le mie noiosissime considerazioni (ma la regia è solo gelosa, e non riesce a finire neppure un giardinetto di Mario, eh eh eh!), e allora termino ricordandovi che:
1) le foto della redazione mi piacciono molto;
2) siete tutti dei BELLONI PAZZESCHI;
3) Siccome tra un mesetto ho la maturità classica (grazie ai tempi tecnici di pubblicazione, diciamo pure: "due mesetti fa ho avuto la maturità classica". Spero ti abbiano dato un bel voto sotto il quaranta! NdP) potreste introdurvi nell'archivio segreto della Jervolino (o della micidiale Prof) (Grazie, sigh, sono commossa. "Micidiale" non me l'aveva detto mai nessuno... Ti darò un più solo per questo! NdProf) e dirmi il titolo della versione di Greco? Grazie, siete dei veri tesori, e un favore me lo dovete, dato che non vi ho fatto neanche una domandina...

Many Kisses... Sim

PS: Potreste dire a Marco, un tale che mi piace, che se vuole fare colpo su di me, non deve raccontarmi ogni sabato le avventure di Ken il Guerriero, ma invitarmi a mangiare una pizza? Grazie, voi sì che siete degli amici (molto carini).

Lo so, lo so, avevo appena detto che volevo una posta seria, ma... Questo favore, a una "vecchia" amica come la cara Sim, proprio non potevamo negarlo. Allora:
1) Marco, se vuoi fare colpo sulla Sim, prima che sia lei a spararteне uno con una Colt, sei pregato di invitarla in pizzeria.
2) Se Marco non ti porta in pizzeria, passa pure da Vigevano, che ti ci invito io, in pizzeria! (Si vede che hai fame... NdD)
3) Nada per la versione, mi spiace, ma d'altronde dovresti già aver avuto il "piacere" di scoprirne il titolo da sola...
E adesso lasciami scambiare due paroline con te, sai avevo già avuto modo di rispondere a due tue lettere su Zzap! (Indovina un po' Ricki ultimamente chi era? Brava, io e Dave) A quanto vedo le riviste cambiano, i sistemi anche, ma la Sim rimane sempre la stessa. Una curiosità. Nella tua lettera hai parlato di "professionisti". Questa parola penso abbia inciso molto più di altre nella nostra carriera, visto che è stata -nel bene e nel male- quella che ha segnato il nostro debutto (maggio del 90) sulle pagine di Zzap!. Ti ricordi? Solo due mesi prima, nella posta era apparso il nostro speciale "Giochi Violenti", e all'epoca MBF (che prima di curare la corrispondenza per la concorrenza, lo diciamo per tutti i lettori che si sono persi una notevole fetta di storia, svolgeva la stessa attività da noi) ci rispose più o meno così: "avete mai pensato di diventare professionisti? Beh, avete fatto bene!". E' stata un po' come un molla...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ALEX E' MEGLIO DI BRANDON!

Heilà Bovas, ci siete? Avete il cervello collegato e con la levetta su ON? Bene, arrivo!!! Come sarebbe a dire "Arriva CHI"? Sono Manila Manzo, quella della "letterina d'amore per Alex", pubblicata nella microposta sul Nr 20. Vi sto scrivendo per vari motivi, tra cui il più importante è che non ho niente da fare... Scherzo, il fatto è che ho un problema, per certi versi simile a quello di Sasha, anche se certamente meno grave (lo so che voi non siete le persone più adatte alle quali rivolgersi, però, vista l'amicizia che avete dimostrato nei confronti della succitata ragazza, ho pensato...). Io, per fortuna, non ho gravi problemi in famiglia, anche se spesso penso che i miei non mi capiscano (classico NdP), non comprendano i miei problemi e le mie necessità; nonostante ciò sono VERAMENTE sola: non ho che una sola amica, che abita a Paderno Dugnano (MILANO... e considerato che io abito a Napoli e che la vedo solo d'estate, non è che la corrispondenza possa aiutarmi molto...), e altri conoscenti disseminati un po' per tutta l'Italia (voi direte, "Ma a Napoli non conosci proprio nessuno?", adesso viene il meglio!). Prima avevo anche una grande amica nella mia stessa città, con cui condividevo tutto, anche la mia smisurata passione per anime, manga, OAV e company (a proposito, usciranno mai per MD o SNES titoli come "I cavalieri dello zodiaco", "I 5 samurai", "Il mistero della pietra azzurra", e "Dirty Pair"?) Negativo, purtroppo. Ma se non sbaglio dovrebbe esserci una versione di Nadia per il Duo. NdP). Quest'amicizia è durata fino all'anno scorso, quest'anno abbiamo cambiato scuola e ci siamo viste e sentite sempre meno, fino a una sola volta al mese. Non posso credere che fino a qualche mese fa ho condiviso TUTTO con lei, le ho detto persino del mio amore per Alex... Era con me quando gli ho telefonato, e non mi è stata di grande aiuto, anzi, ha riso per tutta la telefonata, e non faceva altro che dire "fammi sentire la sua voce", impedendomi di capire gran parte delle cose che lui ha detto (scusami, "amore"!). Il mio problema è che sono MOLTO introversa e timidissima, e fare amicizia non mi è semplice, quindi le uniche mie consolazioni siete voi ed i cartoni animati. Ora credo di avermi rotto abbastanza, e... Per favore, se non fosse troppo, vorrei che il mio indirizzo venisse pubblicato per una semplice e pura amicizia con qualche lettore di CM che prova pena per me (come MP che, sono sicura, ha consolato la dolcissima Sasha, oppure anche quest'ultima...). Beh, ora vi saluto sul serio: un enorme kiss a tutti voi, e uno ENORME ad Alex.
See you soon, I hope...

Manila

PS: Alex, ti voglio un universo bene. (Alex, ti disprezziamo un universo. Così non si ingalluzzisce troppo NdP).
PS2: Perché insieme alle vostre foto non mettete pure le firme, in modo che tutti vi possano riconoscere?
PS3: Complimenti a Steve, che è riuscito ad andare a "Mai dire TV" con "UNO Mania". (Da ciò si può dedurre l'importanza attribuita a furor di popolo alle due trasmissioni... NdP)

*Carissima Manila, ho pubblicato MOLTO volentieri la tua missiva, perché ci permette finalmente di soffermarci su un aspetto della posta che, fino all'apparizione di Sasha, è sempre stato sottovalutato: Consolemania è una rivista sì dedicata ai videogiochi, ma è principalmente indirizzata a un pubblico adolescente. E l'adolescenza è un contenitore naturale di problemi: a volte grossi, a volte di media entità, a volte, per un occhio adulto, di stupidaggini. Eppure noi giovani sappiamo che anche dietro alla cosa più futile, può tranquillamente nascondersi uno stato d'animo triste o preoccupato. E allora parliamone, accidenti! Il BHC è lungo, c'è davvero spazio per tutto: dai videogiochi ai problemi esistenziali. E adesso veniamo alla risposta: non stento minimamente a credere a quanto affermi, so perfettamente che alla tua età si iniziano a intrecciare amicizie nuove, si esce un po' da quell'universo che, in precedenza, era rappresentato solo dalla famiglia o, tuttalpiù, dal sistema scuola media. E spesso gli esordi non sono facili, non lo sono per nessuno, ma per chi è particolarmente timido come te, può sembrare un dramma. Può sembrare, perché la via d'uscita c'è. Tanto per cominciare, nei week end spegni per qualche oretta la console, cerca qualche posto frequentato da giovani della tua età, magari vacci con qualche compagna di classe. E poi cerca di parlare di qualcosa: se non ti viene in mente niente, prova un po' con una sala giochi. Devi solo trovarne una che non sia mal frequentata, e poi prova ad attaccare bottone con qualche altro appassionato di videogiochi: sull'argomento sarai certamente preparata. Per non parlare dei tuoi colleghi lettori: a seguito pubblicherò il tuo indirizzo, vedrai che risponderanno a centinaia! Poi capirai che bel lavoro è curare la posta... Ti dirò, la corrispondenza mi ha aiutato moltissimo, a suo tempo, e mi ha fatto conoscere un sacco di gente (non parlo della posta delle riviste, ma di una fittissima rete di corrispondenza che ho tessuto da qualche anno a questa parte un po' in tutta la penisola... NdP), dandomi pure l'opportunità di confrontare le mie idee con quelle altrui, e, se possibile, di maturare come persona (già vedo qualcuno dire che ora sono già marcito. E' vecchia... NdP). E poi fai attenzione agli "amori sulla carta", anche se fanno lavorare molto la fantasia, nascondono un pericolo: può darsi che qualcuno, proprio lì vicino a te, provi nei tuoi confronti un certo interesse, e tu neanche te ne accorgi! Comunque non ti preoccupare eccessivamente, la "crisi dei quattordici anni" è un passo che compiono in molti, non tutti, ma parecchi. E passa, così come la timidezza, non appena incontrerai delle amicizie disinteressate in grado di "scavare" molto profondamente nella tua personalità: usciranno degli aspetti che magari manco pensavi di avere! Auguri!
L'indirizzo è: Manila Manzo - Via R. Calvanico 13 - 80131 Napoli.*

HANNO UCCISO IL COIN OP

Cari Bovas, chi vi scrive è il vostro fedelissimo lettore Andrea Mingaroni, che già in passato era apparso per ben due volte nelle pagine della posta, e che con questa lettera vuole fare il tris. Quindi per piacere pubblicatemi, esaudendo il più grande desiderio della mia vita di videoplayer (ti pubblichiamo solo in virtù della scusa che hai addotto, davvero originale NdP). Vi sto scrivendo da Posso Parenzi in Spoleto, una terra ostile e difficile, in preda a una profonda carestia dovuta alla peste equina scaturitasi da quando Marco Auletta è diventato assistente della vostra redazione (e le cavallette? Finché non arrivano le cavallette va tutto bene... NdP)(Chissà che male stavate quando MA era caporedattore di Zzap! e TGM! NdAlex).
Viviamo in un'era difficile, in mezzo a una crisi energetica che ha portato il costo di un gettone delle sale a ben lire 500, da ogni parte puoi vedere videogiocatori che si tagliano le vene e qualcos'altro, immersi nelle loro profonde crisi di astinenza, bimbi che fanno lo sciopero della fame pur di ottenere un Super Famicom e qualche cartuccia, dato che ormai per giocare con il coin op di Street Fighter II bisogna aprire un mutuo; i pochi che possono permettersi la spesa di lit 10000 per giocare una buona mezzora, sbuffano nel giocare sempre allo stesso gioco. Si è riaperto il lazzaretto, dove si vedono ogni giorno più appassionati di videogiochi ammutoliti e dispiaciuti per non poter più giocare a Fatal Fury.
Vi scrivo questa lettera per sapere la vostra opinione su un grave problema, l'enorme costo dei gettoni delle sale, voi che ne pensate? Vale la pena spendere 500 lire per giocare 15 secondi a Out Run o Wonder Boy o si fa prima a comprare una console, magari a 16 bit, dove giocare gli stessi titoli? Ricordo con una grande malinconia i bei tempi in cui bastava possedere una moneta da 100 lire per divertirsi a Space Invaders, all'epoca avrò avuto solo sei anni, e le partite non mi duravano più di dieci secondi, ma erano solo 100 lire. Oggi per giocare ad un coin op bisogna fare un pagamento a rate. Ricordo anche che un tempo la sala della mia insulsa periferia di macchia era incredibilmente piena di boys e i coin op venivano sostituiti ogni settimana, adesso è da tre mesi che non cambia una virgola, e in più queste sale sono frequentate solo da bulli con qualche pu****lla (pulzella? NdAlex) che amoreggiano, e qualche bimbo con due gettoni in tasca, che pensa ben quattro volte prima di infilarne uno. Ma si può andare avanti così?
Vi parlo con il pad in mano, perché si arriva a tanto? Non era meglio prima? Voi che ne dite? Se i prezzi diminuissero, i taccagni dei proprietari guadagneranno non tanto sulla moneta, ma sulla quantità dei gettoni che aumenterebbe. Di tutto ciò le vere vittime sono solo i giocatori di buona volontà che non giocano più ai coin op, perché sono sempre gli stessi (le novità tardano a venire, come Dave) e costano un casino. Io che trascorrevo una buona dose della mia vita in sala giochi, perché lì mi realizzavo (sarà, ma inizio a credere che tutto ciò per te sia un bene... NdP), ora per poter vivere ho comprato un MD e un SNES, per non cadere nell'angoscia dell'enigma dell'importanza della vita (temo che ormai l'abbiamo definitivamente perso... Aver smarrito un paio di gettoni deve averlo fatto impazzire NdP).
Spero di avere aperto una buona parentesi per intraprendere un nuovo dibattito nella posta di Consolemania, e di non essere caduto nel banale...
(Seguono le solite domande stracotte, alle quali ci siamo stufati di rispondere, ed un paio di poesie allampanate, evidente frutto di uno psicopatico in crisi di astinenza da coin op. Tagliate, per motivi di spazio NdP)

Andrea Mingaroni

*Carissimo Andrea, anche se qua e là ne ho approfittato per pigliarti un po' in giro, devo ammettere di non essere insensibile al problema, visto che anch'io ogni tanto faccio qualche capatina in sala giochi. Devo ammettere che "i bei tempi" sono davvero finiti. Oggi una partita costa cinque volte più di ieri, e dura anche cinque volte meno (non so se avete fatto caso all'incredibile quantità di gettoni richiesti da certi giochi per finirli. Complice il sadico invito "Continue?", che in certi casi ti dà addirittura il tempo di volare dal gestore per cambiare altre mille lire), e per di più i giochi non sono neppure divertenti: Q*Bert rappresentava una vera sfida, Bubble Bobble anche. Oggi quei giochi dove puoi andare avanti un casino, e misurare la tua effettiva abilità, si contano sulle dita di una ma-*

FLASH GAMES s.a.s
Via Valdieri, 12
10139 Torino
Tel. 011/4340289
Fax. 011/4340289

COMMODORE A600 A1200	PERSONAL COMPUTER	SUPER NINTENDO	MEGA DRIVE	GAME GEAR	GAME BOY	NEO GEO

VUOI DEI BUONI MOTIVI PER VENIRCI A TROVARE ?

SI EFFETTUANO VENDITE PER CORRISPONDENZA, CONSEGNA IN 36 ORE (TELEFONARE NEL POMERIGGIO)

- QUALITÀ A PREZZI IMBATTIBILI
- TUTTI I MIGLIORI TITOLI PER CONSOLE PC E AMIGA RECENSITI SU QUESTA RIVISTA
- IMPORT DA JAPAN, USA E HONG KONG
- VENDITA USATO

IN PIU' DA NOI:
DISPONIBILITÀ, ASSISTENZA, CORTESIA.

INSTALLAZIONE CON CONSEGNA A DOMICILIO DOVE POSSIBILE

ATTENZIONE:
SI PRECISA CHE QUALSIASI NOSTRO ARTICOLO PUO ESSERE DA TE ACQUISTATO PERMUTANDO IL TUO USATO NELLA FORMA PREVISTA DALLA LEGISLAZIONE FISCALE. INOLTRE PRESSO DI NOI POTRAI UTILIZZARE IL NOSTRO SERVIZIO PER LA VENDITA DIRETTA DEL TUO USATO

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Tutti i marchi citati sono di proprietà degli aventi diritto.

MARPES®

MARPES *Europe spa*
via Montedoro, 77 - Torre del Greco - Italy
Telefono (081) 8821044 pbx - Fax (081) 8829113 G4

MARPES *of Americas*
38-08 24TH Street - Misono Bldg. - L.I.C. 11101 - New York - USA
Phon

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BOVAS' HARD CAFE'

no. Degli ultimi titoli, ad esempio, io prendo in considerazione solo Funky Jet e Virtua Racing, che mi costa la bellezza di mille lire a partita, ma ha il pregio di lasciarsi giocare. E che giocare! Sembra davvero di stare lì! Per non parlare poi del "pubblico" che ti sta accanto mentre giochi: una volta si trattava di "colleghi" che cercavano di carpire qualche "segreto" del gioco, oppure che si divertivano a vedere la schiappa quando moriva nei modi più assurdi. L'ultima volta che sono entrato nella prima e più rinomata sala giochi di Vigevano (l'episodio risale ormai a due anni fa, e non si tratta del Bowling), l'unica compagnia sono stati sei tamarri che -dopo- mi hanno derubato, con tanto di gestore che li conosce perfettamente e mai che li mandi via. E poi giocare ai coin op a cosa serve? Sono tutti uguali!
E' evidente che qualcosa è successo, non può un mercato che sembrava tanto promettente annichilirsi in questo modo. E, cari miei, il "killer" ce l'avete in mano: è proprio il vostro fido joypad. Che senso ha spendere 500 lire per un gioco che posso tranquillamente giocare a casa, sulla poltrona, davanti ai miei amici, senza tamarri che ti scippano, e via dicendo? Dopodomani uscirà Virtua Racing su Megadrive. Se sarà bello come promettono, tra tre giorni mi comprerò di nuovo il Megadrive (quello che avevo l'ho venduto alla Silvia, tra la scuola e Zzap!, non avevo più il tempo di farci neppure una partita... NdP), e addio 1000 lire nella gettoniera!

SIAMO FORSE CARTA IGIENICA?

Cara redazione di Console Mania, sono un ex maniaco che vi scrive per dirvi che siete delle m... Mi spiego: da sei mesi a questa parte avrò scritto più di 20 lettere contenenti trucchi, ma voi non ne avete pubblicata neppure una. Cosa ne avete fatto? Non le avete mica buttate nel vostro inceneritore? Ah, mi stavo dimenticando di farvi due appunti per quanto riguarda la rivista:
1) La carta usata per stampare le pagine del vostro giornale (non è un giornale, è una rivista! NdD) è di pessima qualità. Questa sarebbe più resistente (il caro amico allega qualche strappo di carta igienica)!
2) C'è troppa pubblicità.
Sono proprio questi i motivi che mi hanno spinto a preferire la concorrenza. Infine, causa scommessa con Rodolfo Secchi, il quale asserisce che voi siate i migliori, vi pregherei di essere inserito nel BHC, ma non nell'angolo della Prof, perché ho sette in pagella in quasi tutto e senz'altro non ho sbagliato a scrivere nulla (non ci scommettere, dai pure un'occhiata all'angolo della prof. NdD). Per discutere sui possibili miglioramenti di Console Mania telefonate allo 010/386276 ore pasti.

Carissimo 010/386276 (ti chiamerò così perché hai omesso il tuo nome... NdD), comincio col dirti che mi sembra strano, per uno che asserisce di preferire un'altra rivista del settore, scrivere nel nostro spazio epistolare. Perché non hai scritto a loro per elogiarli e decantare la loro superiorità, se così la pensi? Beh, questi, se permetti sono affari tuoi, leggi pure la rivista che preferisci, l'importante e che tu ne sia soddisfatto. Non mi sembra che la carta di CM sia poi così scadente, è però ovvio che, per conservare intatta la rivista, devi evitare di usarla come fazzoletto di fortuna o come qualcosa di peggio (il pezzo di carta igienica da te mandato deve essere interpretato retoricamente?). Non mi voglio più pronunciare sulla questione della pubblicità, vi faccio comunque presente che chi non mangia muore di fame... Per quanto riguarda le venti lettere indirizzate alla rubrica Control Your Console non so proprio come giustificarmi la cosa, di solito pubblico tutto il materiale disponibile (che spesso è appena sufficiente), quindi o tu mi hai mandato dei trucchetti insulsi e già pubblicati o le lettere sono andate perse in qualche antro di qualche ufficio postale... Stammi bene.

MASTER SYSTEM, IN CRISI?

Carissimi Bovas, non comincio la lettera elogiandovi con maestosi aggettivi, sappiate comunque che vi faccio i miei più vivi complimenti per la rivista. Non ho neanche intenzione di scrivervi una lettera demenziale né tantomeno seria, voglio soltanto farvi sapere che sono uno come tanti altri, ho 13 anni, leggo Cm e Dylan Dog, i miei gruppi preferiti sono i Metallica, i Guns'n Roses e gli Anthrax. Voglio anche porvi alcune domande, sapere come la pensate e vedere come mi rispondete. Possiedo un Atari 2600 che ormai non uso più e che ha fissa dimora (fino a quando qualcuno si deciderà a spostarlo) in fondo all'armadio, tra polvere e gingilli vari che lo nascondono dalla vista degli altri. Posseggo anche un Master System 2 con sette splendidi giochi, che allieta i momenti tristi della mia giornata. Detto questo, voglio proprio parlarvi del Master System: è da un po' di tempo che mi accorgo che questa console ha cominciato la sua lunga e agoniosa morte. Noto infatti che c'è stato un forte calo di recensioni. Dall'inizio di quest'anno 1993 (ovvero da quando ho cominciato a leggere CM) è stara tenuta una media di tre recensioni per il Master System, questo fino al numero di maggio, nel quale ce ne era una soltanto, per poi non parlare del numero di giugno, addirittura sprovvisto di articoli inerenti il MS. OK, il Master System non sarà di certo una macchina molto potente, ma non capisco perché voi non abbiate riservato un po' di spazio per questa console. Vedo che per Mega Drive possono esserci anche nove recensioni e per il Super Famicom addirittura 11. Vi chiedo a questo punto un paio di favori, e se prima di questi non mi sarà concesso abbiate la cortesia di spiegarmi il perché:
1) Levate un paio di recensioni, ad esempio a Super Nes, che è quello che ne ha di più, e mettete al loro posto qualche recensione per Master System.
2) Vorrei, appunto, sapere come mai ci sono così poche recensioni per il Master System. Sappiate che questa era l'unica pecca che trovavo nella vostra rivista, il resto mi va bene così com'è, anche la pubblicità non mi dispiace, soprattutto quella che elenca i vari negozianti per computer e console. E ora, come di consuetudine, le solite domande:
1) E' possibile una conversione di X-Men e The Battle of Olympus per Master System?
2) Esiste Prince of Persia per il Master System?
3) Ho sentito dire che esiste Tiny Toon per Master System, è vero?
4) Come ho detto prima mi piace Dylan Dog. Uscirà l'omonimo gioco sempre per Master System?
Con questo ho finito, spero di vedere pubblicata la mia lettera, anche perché voglio sapere ciò che avete da dire per quanto riguarda il MS e per le recensioni dei suoi giochi. Distinti saluti.

M. Angelo, "Io" per gli amici.

Caro "Io", innanzitutto mi complimento per il tuo modo di scrivere, decisamente apprezzabile per un ragazzo di "solo" 13 anni. Ma passiamo subito all'argomento scottante: il Master System. Bene, tu sai, possedendo già un Atari 2600, come vanno le cose: c'è sempre la tendenza di privilegiare le novità a discapito delle cose meno recenti, questo fino a portare alla morte di sistemi remoti come il Vetrex o l'Atari 2600. D'altronde sarebbe stupido recensire oggi, nell'anno 1993, giochi per le succitate console. Ma questo non ha niente in comune con il tuo problema: credo infatti che il Master System, così come il suo "cuginetto" Nintendo, non siano ancora giunti alla tanto triste fine, ma che godranno ancora per molto di un periodo di luce. In questi mesi non è uscito nulla di rilevante, e questo giustifica la mancanza delle recensioni per la sopracitata macchina. Non appena avremo materiale a disposizione stai tranquillo che verrà prontamente recensito... (Dave, una volta tanto, ha ragione: non sono stati inseriti titoli per Master System nelle riviste che hai citato per il semplice motivo che non c'erano giochi nuovi sul mercato. Come vedi in questo numero quando abbiamo la roba la mettiamo: tra preview e review ci sono qualcosa come sette titoli NdAlex).
Credo che ora ti interesserà conoscere la risposta alle tue domande:
1) Nulla è impossibile...
2) Decisamente no (Dave voleva dire che a quanto pare non è stato importato dalla

HALL WEEN

Via Gallucci, 16 - MODENA - Tel. e Fax (059) 242727
Vendita al minuto e corrispondenza di CONSOLE E VIDEOGAMES

SUPER-NINTENDO
Bubsy
B.O.B
Art of Fighting
American Gladiator
B. Stoker's Dracula
Clay Mates
Final Fight 2
Fatal Fury 2
International Tennis
Super Volley II
F15 S. Strike Eagle
S. Empire Strikes Back
Taz-Mania
The Humans
The Lost Vikings
S. Deformer Soccer

MEGA DRIVE
Street Fighter II
Mazing Saga
Fatal Fury
Street of Rage II
Deadle Movies (Power Athlete)
Jungle Strikes
Splatterhouse III
Golden Axe III
Cool Spot Adventure
The Flintstones
Chester Cheetah
Chuch Rock 2

MEGA CD
Final Fight
Ranma 1/2
Arcus Odissey
Batman Return
Dracula
Flash Back
Hook
Sherlock Holmes II
Sonic CD
Adattatore Universal

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ELECTRIC DREAM s.a.s.

IMPORTAZIONE E DISTRIBUZIONE CONSOLE, ACCESSORI
E VIDEOGAMES ORIGINALI GIAPPONESI E AMERICANI
VIA PIETRO MICHELI, 23 • 73100 LECCE
TEL. 0831/942352 • FAX 0831/315110

GAME BOY

+ 118 GIOCHI L. 299.000

NOLEGGIO E VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

SNES + SCART
+ 1 JOYPAD
+ STREET FIGHTER II
+ S. PRO FIGHTER Q
+ ALIMENT. 220v
L. 779.000

MEGADRIVE PAL
+ SONIC + JOYPAD
+ ALIMENT. 220v
+ 4 GIOCHI
L. 349.000

GAME GEAR
+ 21 GIOCHI
L. 320.000

GAME GEAR + 53 GIOCHI
L. 470.000

MEGADRIVE PAL + SONIC
+ ALIMENT. 220v + JOYPAD
L. 259.000

COMBINAZIONE DA:
53 GIOCHI GAME GEAR L. 290.000
21 GIOCHI GAME GEAR L. 139.000
32 GIOCHI GAME BOY L. 139.000
8 GIOCHI GAME BOY (NOVITÀ) L. 99.000
118 GIOCHI GAME BOY L. 219.000

COMBINAZIONE DA:
4 GIOCHI MEGADRIVE A SCELTA
TRA QUELLI SOTTO INDICATI L. 129.000
• RAINBOW ISLAND + SUPER MONACO GP + AERO BLASTER + SR BASKET BALL
• WORLD OF ILL + JEWEL MASTER + SPIDERMAN + MASTER OF WEAPON
• MOONWALKER + DICK TRACY + SPIDERMAN + BATMAN
E MOLTE ALTRE ANCORA

http://www.oldgamesitalia.net/ ARIAZIONI IN BASE ALL'ANDAMENTO VALUTARIO http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

STREET FIGHTER II TURBO
TOURNAMENT

ORGANIZZA:

HYPER FIGHTING CUP

REGOLAMENTO

Il torneo si terrà a Savona il 26 settembre dalle ore 10.30
Le iscrizioni devono pervenire entro e non oltre il 19 settembre
Il combattimento, uno contro uno, avverrà al meglio delle due partite.
Ciascuno potrà scegliere il proprio personaggio, verranno creati sottogruppi formati dal medesimo personaggio.
Si utilizzeranno esclusivamente joypad e console originali giapponesi.
Al primo classificato il CD-ROM per SUPER NES™ (quando uscirà). oppure l'equivalente in buoni acquisto presso il nostro negozio.

VIDEOGIOCHI nuovi e usati, noleggio e vendita.
Permutiamo il vostro usato !!

SAVONA, Vico Dei Crema 13R tel 019/813140
ALBENGA, Via Medaglie d'Oro 72 tel 0182/541013
RIMINI, Via Dei Mille 40 tel 0541/24597
FINALE LIGURE (SV), Via Delle Pleiadi 1E c/o Finalvideo Club, tel 019/694320

BOVAS'HARDCAFE'

Giochi Preziosi, perché PoP per MS c'è eccome, ed è stato prodotto dalla Domark. Ci ho giocato personalmente a Londra e non è male NdAlex)...
3) Non c'è
4) Non credo sia una cosa possibile, ti ricordo che il caro buon vecchio Dylan è un fumetto apprezzato solamente in Italia (anche perché è l'unico paese in cui è venduto), quindi a nessuno (a parte una software house italiana) verrebbe mai in mente di ideare un gioco su questo fantomatico personaggio...

PIERMARCO AL ROGO!!!

Eterogenei Bovassoni, la vostra rivista è da considerarsi un raro esempio di "vogliadifareifighi acuta" (malattia da me ritenuta curabile). Comunque non trovo certo difficoltà nel dire che mi diverto molto leggendola e che sono già un fan di voi CManiaci e soprattutto di voi Bovas (Bòvas o Bovàs?) (Bòvas, mi sembra così ovvio! NdD). Dico già perché leggo il vostro mensile solo dal fatidico numero 17, in quanto, prima di allora non ero neppure al corrente della vostra esistenza. Io sono un possessore di un Nes, di un GB e del Supermegaultragalattico SNES e sono del parere che alle vostre pagelle manchino le voci "Comicità & Simpatia": ad esempio, per Turtles IV, naturalmente per SNES (guarda che è uscito anche per il Mega Drive, ed è anche più bello! NdD), mi sono sbellicato dalle risate quando, nello schermo degli skateboard acquatici, il mio Ralph è andato con la zampa sulle spine. Vi prego, aggiungetela!!! Ma eccoci arrivati al momento "clou" della lettera: il mio processo a Piermarco Rosa! Dimmi la verità, tu ti credi di essere l'essere più ganzo e figo della terra dopo i mitici Queen? E credi di farti tanto vedere con questa storia del "SUPER", e poi quel concorso, puah, carta igienica! Io l'ho già decifrato: è il tema del tuo esame di maturità (o di immaturità?); hai sparato due cacchiate (per non dire altro) a caso, e vuoi far sapere a tutti ciò che sei in realtà: una testa da piedi (troppo buono, troppo buono... NdD)!!! Ma ora è meglio smetterla: non vorrei infierire troppo!
Ma ecco arrivare da molto lontano le nostre eroine (non fatevi brutte idee su di me, non sono uno spacciatore!) (questa mi è proprio piaciuta! NdD), le domande! Puppatevele:
1) La Nintendo e la Sega scambieranno mai Mario con Sonic e viceversa?
2) Perché c'è così tanta differenza tra il prezzo delle cartucce per MD e SN?
3) Essendomi perso la recensione di SF2, cosa gli avete dato alla voce "giocabilità"?
4) E vero che per Star Fox (SNES), ci vuole un trasformatore speciale?
5) Che cosa vuol dire Bovas? (Che figuraaa!)
6) Vi piacciono i Queen?
7) Mi scappa la pipì!!!
Vado al bagno, passo e chiudo.

Fido "Freddy Mercury" Bido.

P.S. Pubblicatemi, ci ho scommesso il SNES!!!

Carissimo, che piacere conoscere il suo autorevole parere! Beh, non ho nulla da aggiungere, perciò puppiamoci immediatamente (lo hai detto tu stesso) le risposte:
1) Bravo, hai vinto lo speciale premio "la domanda più assurda dell'universo".
2) Probabilmente, in quelle del SNES ci mettono anche l'oro zecchino!! E come diavolo facciamo a saperlo??
3) Non mi ricordo più bene, mi sembra comunque 98% o giù di lì...
4) Sì, a energia nucleare...
5) Non ti preoccupare, il significato della parola Bovas non lo conosce nessuno, eccetto noi, naturalmente... E non abbiamo neanche intenzione di rivelarlo, questo per non aggiudicarci una bella querela...
6) Non è il genere che di solito ascolto, non posso comunque negare che siano stati un grande mito...
7) Capita...

LA FABBRICA DI SPINACI DI GIOVE COLPISCE ANCORA...

Carissimi Bovas, vi ricordate di me? Sono il capitano Antonio Tirelli, quello della fabbrica di spinaci di Giove. Prima di spiegarvi il motivo di questa mia seconda missiva vorrei ringraziare Alex per aver cambiato in parte una frase della mia precedente lettera, evitandomi così una pessima figura. Grazie Alex! (Macché grazie, lo pagano anche per questo! Vero? NdD)(In proporzione molto meno di quanto pigli tu per scrivere cavolate. NdAlex) Ma ora passiamo al nocciolo della questione. Ho letto attentamente la vostra risposta alla mia lettera di giugno e non mi è parsa per niente decente: all'inizio della suddetta risposta, infatti, affermavate che non ho ben capito come mai voi rispondete alle lettere di critica insultando i cosiddetti "criticatori" (e probabilmente tale affermazione è vera, lo ammetto). A questo punto, però, sarebbe stato meglio spiegarmi il motivo (oppure i motivi) del vostro modo di agire invece di parlarmi della vostra disponibilità a trattare un argomento e della vostra reazione allorché l'interlocutore dice qualche cretinata. In questo modo la vostra risposta non può essere considerata tale, in quanto non avete spiegato un'acca della vostra affermazione iniziale (forse l'unica cosa chiara in tutta la risposta).
Concludendo, vorrei avere una risposta più chiara della precedente. Siate esaurienti, sarò felice di scusarmi con voi e con tutti i lettori.

Saluti dal comandante Antonio Tirelli.

Allora, caro comandante, cercherò di riparare al mio errore. Dunque, a mio avviso, la critica epistolare della nostra rivista può essere divisa in due categorie principali: 1) la critica costruttiva, solitamente firmata, che espone, pacatamente, razionalmente, i problemi e i difetti riscontrati dal lettore in questione. 2) la critica di livello Z, stracolma di insulti e cattivo gusto, che non fa altro che accusarci senza giustificare le nostre colpe. Allora, come tu stesso puoi immaginare, la tua lettera di giugno faceva parte della prima categoria, infatti non mi sembra di averti insultato o sbeffeggiato, mentre per la seconda non posso far altro che rispondere per le rime (occhio per occhio...)(Cap, sei mai stato in visita in un asilo? NdAlex). Quindi, chi scrive idiozie tanto per il gusto di fare colpo su di noi e vedere il proprio nome sulla rivista non si deve lamentare se poi gli diamo del deficiente...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Computer *Land*

Via Trieste , 6 CASSANO M.AGNAGO (VA)
Tel. 0331 / 204074 - 281343

CRAZY VIDEO

Via Dante , 165
Sesto S.Giovanni (MI) tel. 02-2620680

Computer Land 2

Via IV Novembre n.66
Cassano Magnágo (VA)

Via Pacini , 79
Seregno (MI) tel. 0362-327580

JAPANESE & AMERICAN IMPORT

NOVITA`
S.Famicom
S.Nes
Arcus Spirit
Last Shot
Mystic Quest
Trinea
Desert Fighter
Cool Spot
Aladdin
Super Hight Impact
X- Zone
Axel Breed
Final Set
Utopia
Solstice II
SD Gundam 2
Super Chinese World 2 ,
Thoroughbred Breeder
Super Keiba
Champ League Soccer
Mortal Combat
Cool Spot
Young Merlin
PTO
Ultima False Prophet
Claymates
Asterix
Dennis The Menace
Family Feud
Jurrasic Park
Lock On
Might & Magic III
Monday Night Football
Mr. Nutz
Hyper V- Ball
Redline F1 Racer
Sengoku
World Heroes
Wizard of Oz
7th Saga
World Heroes

NOVITA`
NEO GEO
Top Munter
Art Of Fighting II
Magician Lord II
Samurai Spirit

NOVITA`
Lynx
Dracula
Battle Wheel
European Soccer
Monkey Island

NOVITA`
Sega Megadrive
Genesis
Hook
Stokers Dracula
Mortal Combat
Shinoby 3
Sun Of Chuck
Aero The Acrobat
Wolf Child
Race Driven
Bubble & Squeak
Dashin ' Desperados
Ranger -X
Street Fighter II Champ Ed.
WWF Royal Rumble
Mig 29 Fulcrum
A.W. S. Soccer

NOVITA`
Sega CD
Monkey Island
Spiderman
Robo Aleste
Power Factory
My Paint
Joe Montana
Terminator
Indiana Jones
Dracula
Dune
Dark Wizzard
Fate Of Atlantis
WWF Rage In The Cage

TUTTI I TITOLI SONO ORIGINALI DA JAPAN & USA

NOVITA`
PC Engine e
Turbo Grafx
Maru II
Monster Maker
Patlabor
Magicoal
Orgel
Y'S IV
Club Xanadu
Might & Magic III
Sword Master
Down Down

NOVITA`
Game Boy
Jimmi Connors Tennis
Indiana Jones
Lemmings
4 in 1 VOL.II
Panel Action Bingo
Asterix
Metal Master
Adv. of Pinocchio
Buster Brothers
Dennis The Menace
Wayne's World
Yu Yu Hakusho
Tekkyu Fight

NOVITA`
Game Gear
Ah Harimanada
Jurassic Park
World Cup Soccer
Hook
Dracula
Strider Returns
Terminator 2

NOVITA`AMIGA - IBM - CD IBM
7 Guest CD (L. 149.000)
War in Gulf
Space Hawk
X Wing - Comanche Mission Disk 1
Ring War CD
European Racer
Maniac Mansion CD or Disks
Realms of Arkania
Doors Of Passion CD (Sexi)
Metal & Glace (Sexi)
Dune CD
Bloodstone
M.S. Flight Simulator 5.0
King Quest VI CD
Eight Ball Dix
Flashback
Pirates Gold
Center Court Tennis
Return Of Phantom

HI TECH GAMES CONSOLE Computer Land

BLACK RAGE

UTILIZZA SCHEDE DA SALAGIOCHI
prodotto e distribuito da Computer Land Italia

E' DISPONIBILE :

MARTY 32 BIT

EVOLUTION
PRINCE OF PERSIA
AFTER BURNER
SPLATTER HOUSE
RAYXAMBER
MICROCOSM
4D INTERN. TENNIS
AETERNAM
CYBERCITY
DEATH BRADE
REJECTION
AIR WARRIOR

OLTRE OGNI LIMITE:

MATSUSHITA 3DO

TOTAL ECLIPSE
RASH'N BURN

LIVE FOOTBALL
REAL GOLF

E` ARRIVATA !!!

TURBO R PANASONIC

La console degli RPG e dei Sexi Games

SD Gundam
SD Snatcher
Aleste II
Arcuss Odissey II
Lupin III
Dragon Slayer IV,V,VI
Golvellius I,II
Dragon Night I,II
Xak I,II,III,IV
Nemesis III

RIPARAZIONI ED AMPIO SERVIZIO DI ASSISTENZA TECNICA!!!

Modifica multi standard per caricare tutti i giochi Euro - Japan - Usa sul tuo megadrive.
Si eseguono inoltre modifiche per rendere compatibile il Mega CD Americano con quello Giapponese ed Italiano , e viceversa.

Megadrive - MegaCD - Game Gear -Game Boy - SuperNes - Pc Engine - Turbo R Panasonic - BlackRage - Marty 32BIT - Nec 32BIT - Matsushita 32BIT.

CARTONI ANIMATI **YAMATO** ,in Italiano :
Baoh ,Venus Wars , Macross , Cobra ,Golgo 13, Lamu' , School Invasion ,Yorna , Ladius , Lupin III "il castello di Cagliostro " , Applessed , Kamasutra , Lupin III " la pietra della saggezza.....
CARTONI ANIMATI **GRANATA** , in Italiano :
Devilman I e II , Ken Shiro.....
CARTONI ANIMATI (case varie) **V.M. 18 , SPLATTER....**

VENDITA PER CORRISPONDENZA SU TUTTO IL TERRITORIO NAZIONALE ED ESTERO

NOLEGGIO IN LOMBARDIA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BOVAS'HARDCAFE'

IL MEGA CD E' UNA FETECCHIA? NON LO E'???

Carissimi Bovas (nel senso che mi siete costati un miliardo e mezzo in francobolli per le ottomiladuecento volte che vi ho scritto), vi riscrivo per due motivi: il primo è per farvi i doverosi complimenti, siete senza dubbio i migliori nel campo delle console! (Grazie! NdD)
Il secondo motivo per cui vi scrivo è per porvi alcune domande che per me possono valere o meno l'acquisto del Mega-CD:
1) Dite sempre che il Mega-CD è mal supportato sotto il profilo del software, ma con i nuovi giochi del calibro di Thunder Hawk (spero presto anche Street Fighter 2!) (Scordatelo su CD, uscirà verso la fine di agosto su cartuccia (mi sembra da 12 mega, NdD). Pensate che le sorti della suddetta periferica si possa risollevare?
2) Il Mega-CD ha veramente 32 bit? Se non vi secca troppo potreste elencarmi le caratteristiche della macchina in unione con un Mega Drive? (Se può attuare rotazioni e deformazioni eccetera eccetera...)
3) C'è un motivo per cui non parlate un gran che di questa macchina?
4) Recensirete giochi per il M-CD?
5) Che cosa significa esattamente full motion (video? NdD)? E' una peculiarità del M-CD?
6) Non è che vi sta un po' sulle palle la periferica della Sega?

Un grosso saluto alla redazione da Alessandro (Alex per gli amici).

Caro Alex ti ringrazio per i compimenti e ti invito a pupparti le risposte:
1) Può darsi, ma è ancora troppo presto per dirlo... (Dai un occhio alla preview, invece. Noi il gioco l'abbiamo visto e ha i numeri per sfondare. E' poco simulazione e molto spara e fuggi, ma c'è l'atmosfera che acchiappa... NdAlex)
2) Diciamo che ha precisamente due microprocessori Motorola 68.000 (uno nella console e uno contenuto nel Mega-CD), che lavorano contemporaneamente. Diciamo che l'effetto ottenuto è quasi quello di un unico processore 32-bit. La console, fornita del lettore CD può eseguire rotazioni e deformazioni, purtroppo i colori restano sempre e solo 512...
3) Fin ora c'e stato ben poco materiale degno di essere menzionato, sembra però che il futuro sia più radioso...
4) Puoi scommetterci... (Abbiamo già iniziato NdAlex)
5) Il full motion video è la capacità di mostrare un certo numero di fotogrammi al secondo, dando l'illusione di guardare un film. Diciamo che il M-CD rasenta questa capacità (fin ora i giochi alla Dragon's Lair si muovevano un po' a scatti).
6) No, diciamo però che il M-CD della redazione giaceva inutilizzato, guasto, da parecchi mesi. Ora cercheremo di provvedere...

MICROPOSTA

Iniziamo la posta a pezzettini di questo mese con una richiesta famicomiana, da parte dell'imbattibile Lupin XIII: "Ma quando esce un gioco per S. FAMICOM, mi conviene aspettare che venga convertito per la console italiana, oppure è meglio se uso l'adattatore?". La risposta è semplice: fa quello che vuoi, dato che nella stramaggior parte dei casi, è la stessa cosa. Se aspetti la versione italiana, tuttavia, sei sicuro che funzioni, mentre se usi l'adattatore, c'è il pericolo che questo non sia compatibile con la cartuccia che ti interessa... Passiamo ora a Marzi Riccardo, che ha proposto di istituire tramite Consolemania un conto per aiutare i bambini poveri negli istituti, in modo che i lettori "più facoltosi e di buona volontà", possano raggranellare cifre sufficienti all'acquisto di qualche console per dare anche a loro la possibilità di divertirsi come tutti. Guarda, se devo essere sincero, nonostante la tua iniziativa sia lodevole (ha pure spedito mille lire), non mi sembra molto azzeccata: forse gli orfani degli istituti preferirebbero avere un paio di genitori, non una console con cui giocare, insomma, quel che voglio dire, è che i fabbisogni sono più urgenti rispetto all'aspetto "ludico" della loro vita. Comunque il tuo indirizzo l'abbiamo, se si può fare qualcosa ti faremo sapere. Ok? Bene, la parola va ora a Laura Sarrica, che in una simpaticissima letterina ci fa una richiesta un po' stramba: vuole l'indirizzo di Gianluca Betti per corrispondere. Sei fortunata, da qualche parte avevo il suo numero di telefono e l'ho dunque avvisato di persona, comunque non so fino a che punto tu possa essere contenta: non vorrei che Jason ti venisse a trovare... Bene, via una lettrice, dentro un'altra: Annamaria Bova si merita una citazione veloce in virtù dell'onorevole cognome che porta. Hokuto No Ken V è leggermente migliore del suo seguito (recensito sul nr 15, se non ricordo male), ma non si discosta più di tanto dal generico giudizio di "mediocre". "Huriju no Ken's power up" non l'ho mai visto, quindi non posso essere una buona fonte d'informazione. Terminiamo dunque l'angolino rosa (e non prendetevela per il colore come su Zzap!, chiaro?) con un bacione speciale per Betta, che ci ha spedito una succosissima letterina piena di complimenti. Grazie, grazie, non ce li meritiamo. E ora un bella leccatina di tale Alex 76: "Vi ho conosciuti all'Abacus: siete simpatici! Mi ha fatto troppo ghignare la battuta di Paolo, mentre Gabriele giocava a Splatter House 3, riguardo il massaggio laringo-faringeo operato dai mostri a una possibile ragazza accondiscendente (si riferiva ai mostri con la lingua gigante che fuoriusciva dal collo, visto che la testa era già stata preventivamente scorticata via NdP)". Ti ringrazio moltissimo, mi fa piacere che ci sia almeno uno al mondo che apprezzi le mie battute. In ogni caso devo farti un appunto, vabbè che usare certi termini su una rivista sarebbe piuttosto inopportuno (vabbè, se lo diceva Elio in "Cartoni animati giapponesi"... NdP), ma quando tu sei con una ragazza, cosa le dici, "Limoniamo?", oppure "Preso atto della tua accondiscendenza nei riguardi di una possibile attività corporea di questo tipo, che ne diresti di prodigarci in un lungo massaggio laringo-faringeo?" (Scegli la seconda, che ti va ancora meglio NdAlex). Smollati, che semo tra amici, aoh! Francesco Taglialavoro (hai un nome da sindacalista, non c'è che dire) ci ha spedito la sua recensione di Y's III per Megadrive. Anf, la punteggiatura, ti prego! Hai messo un punto ogni tre parole: ma ti eri per caso dimenticato dell'esistenza delle virgole? Nulla di particolarmente grave, comunque, si tratta solamente di scrivere dei periodi un po' più lunghi e con meno interruzioni. Per il resto, lo stile promette bene; giusto, infine, il voto assegnato. Stefano Vigna ha deciso di mandarci tutti a casa, facendoci un'agguerrita concorrenza sulle pagine del giornale locale, ma prima di farci fallire inesorabilmente (non vi preoccupate, sto solo scherzando, il buon Stefano ha chiesto solo qualche consiglio...), sotto i colpi della fanzine scolastica, ci ha chiesto un parere per sistema di valutazione e co. Dunque, secondo me faresti bene a dare un riguardo particolare principalmente all'aspetto grafico della tua "rivista": generalmente un look giovane e accattivante riesce sempre a sopperire a piccole "lacune" nel contenuto. Se però questo è del tutto manchevole, allora, puoi anche disegnare la pagella più bella che ci sia, che non otterresti comunque più di tanto. Ti parlo con tutta sincerità, perché a fare il giornale del Liceo di Vigevano, ai tempi, ero proprio io, coadiuvato da una larga schiera di agguerriti redattori. Tanto per cominciare, ci siamo subito affidati a un look funzionale: le fotocopie non permettono di usare caratteri eccessivamente piccoli, e così abbiamo impaginato il tutto a due, massimo tre colonne, con tanto di foto e titoli computerizzati. Le pagelle utilizzate negli angoli musicali e "videoludici" erano di tipo grafico, con un globale in numeri espresso a fianco. Per quanto riguarda le foto, è meglio se usi una polaroid oppure una macchina con tempi di esposizione variabile. Purtroppo però non sono un appassionato di fotografia, e quindi non so dirti con esattezza come settare i parametri del caso. Auguri, comunque! Giovanni Hierholzer si becca il premio come peggior affarista del mese: un suo amico gli aveva offerto ben 25000 lire per il primo numero di CM, e lui ha rifiutato. Ma dico, siete normali? A parte che il nr 1 di CM è ancora tranquillamente disponibile come arretrato (il cui valore è lit 8000), c'è da dire che considerato quanto detto qui sopra: 1) il tuo amico avrebbe fatto prima a richiederlo, senza spendere 25000 lire. 2) tu potevi benissimo accettare, e richiedere a tua volta l'arretrato. Così ci avevi guadagnato sopra ben 17 carte, e ti trovavi tra le mani un numero 1 nuovo di pacca. In ogni caso, ci fa piacere che le quotazioni del "primo numero" siano già salite così tanto. Pensate, mi è giunta pure notizia di un'"Antologia di BovaByte", numero unico pubblicato in forma di fanzine in soli 50 esemplari, sia stato venduto da un lettore a ben 25 carte. Bene bene bene bene... Infine un certo Giancarlo Capri ci domanda come poter ricevere gli arretrati di CM. Beh, ti consiglio di telefonare in redazione e di parlare con la nostra mitica Roberta...

L'ANGOLO DELLA PROF

Ah, settembre, il mese in assoluto preferito dalla nostra irreprensibile professoressa Teotochi: mentre voi siete ancora lì a pensare alle vacanze che furono, alla bella tedeschina dallo sguardo dolce che passeggiava con voi sulla spiaggia al chiaro di luna, ai venti chili giornalieri di gelato, alle sciate fuori stagione, agli spruzzi e alle partite di pallavolo al mare, al pesce ragno che vi ha spediti al pronto soccorso, all'albero che avete centrato scivolando sulla neve artificiale, e via dicendo, lei arriva e... Tac! Vi subissa di compiti per il giorno dopo, vi interroga e, ancora impegnati a sfoggiare l'abbronzatura del mese prima, vi rifila una tesina a sorpresa. E fa bene! E' ora di smetterla con le vaccate! Un anno scolastico nuovo è alle porte e voi dovete offrire il massimo dell'impegnó. Tanto, nei casi più disperati, c'è sempre il Game Boy!
1) Vorrei che su "Control jour console" pubblichiate dei consigli...
2) Che voto dareste a "Tartarughe Ninja" su Game Boy?
3) Second voi è migliore Fatal Fury o Strett Fighters II?
4) Ora il mio dettatore se ne andato, perciò tocca a continuare questa "lettera"...
5) Il paese più proggredito dell'Italia dovuto al suo alto numero di abitanti videogiocatori.
6) Inanzitutto...
7) per far capire la realtà a chi non l'avesse ancora capita (meno male che ci sei tu, dato che in quattromila anni di storia, manco un filosofo c'è riuscito... NdProf)
8) mentre in verità l'unico grande giornale è il (Console Mania).
9) L'ultimo argomento di cui vorrei trattare sono le donne, che altro non sono, un ammasso di carne destinate a soddisfare gli istinti sessuali degli uomini. (Se devi scrivere stupidaggini, almeno scrivile correttamente NdProf)
10) Mi domando ma come ci si fà ad innamorarsi di una donna, secondo me è molto più sensato innamorarsi della propria console. (Se lo dici tu... NdBovas)
11) comè incapace nei videogiochi!
12) Street II su megadrive dovè? (Sulla grammatica che non hai mai letto NdProf)
13) Publicatemi, vi spedisco anche 2000 lire (che aquivale al 40% della rivista) ma publicatemi!
14) Scusatemi, ero impegnato in una partitella a "Street's of Rage II", ma ora ho finito.
15) "Cara redazione di Consolle Mania (per fortuna che tu, di errori non ne facevi mai!!! NdD)..."
16) "A me mi ci piace il Super Famicon..."

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

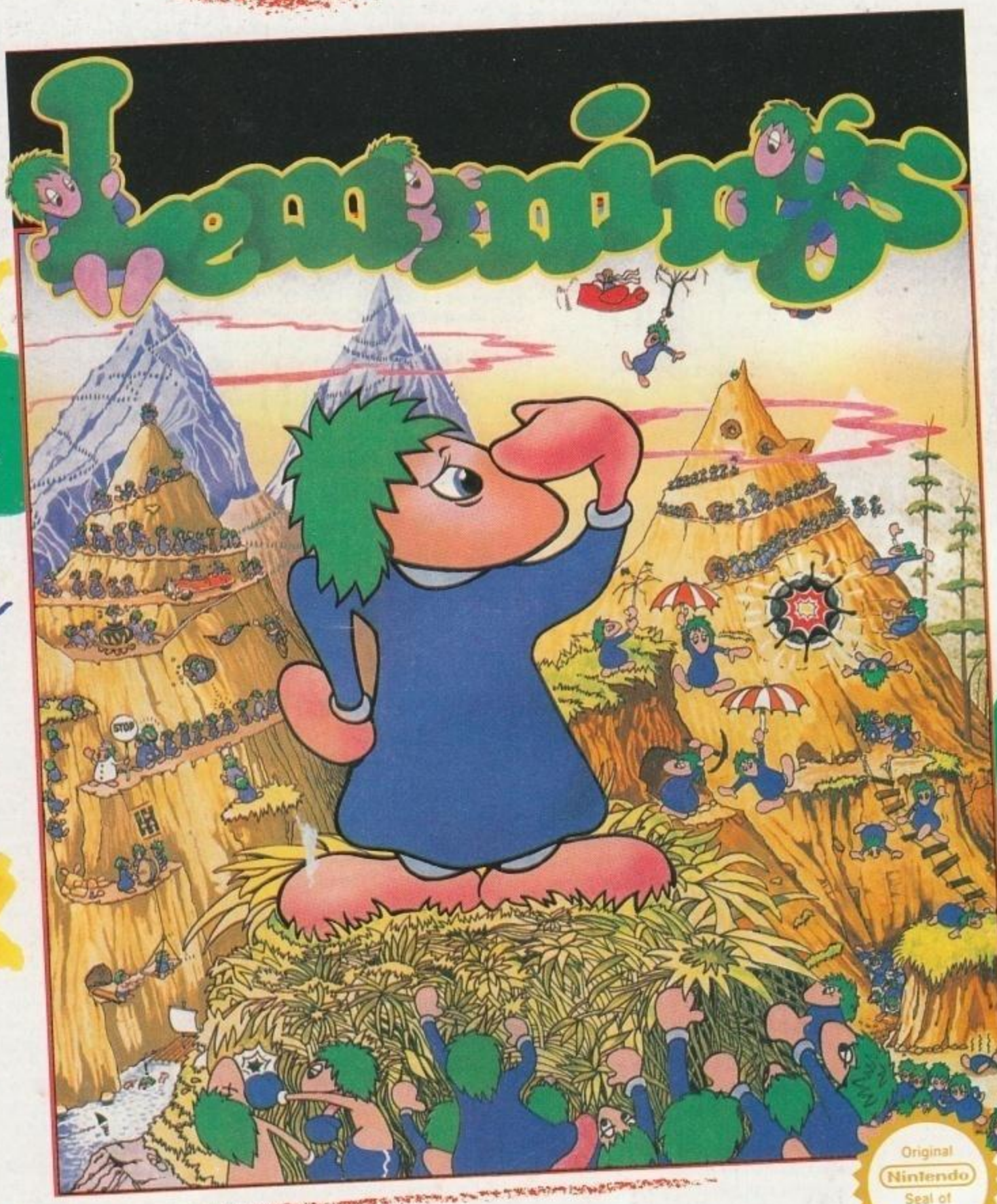
L. 49.900

PREZZO AL PUBBLICO IVA INCLUSA

Nintendo

ENTERTAINMENT SYSTEM™

CADARIO



Original Nintendo Seal of Quality

SALDIMANIA

CHIAMATA GRATUITA
NUMEROVERDE
167 - 821177

ocean

TOYS LEADER

© 1991 PSYGNOSIS LTD. LEMMINGS IS A REGISTERED TRADEMARK OF PSYGNOSIS LTD.
NINTENDO® AND NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM ARE TRADEMARKS OF NINTENDO

http://www.oldgamesitalia.net/ inali per NINTENDO, con le istruzioni in italiano I http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

I Belée
GIOCHI PER VOI

Consolles Department®

GIOCHI MEGA DRIVE:

AGASSI TENNIS	L. 98.000
ALIEN III	L. 98.000
AMAZING TENNIS	L. 119.000
BATTLETOADS	L. 109.000
B.O.B.	L. 98.000
BULLS VS. BLAZERS	L. 118.000
CHESTER CHEETAH	L. 119.000
CLUE	L. 109.000
CHI CHI PRO CHALL.	L. 129.000
CHAMP. BOWLING	L. TEL.
COOL SPOT	L. 109.000
FATAL FURY	L. 128.000
F-15 STRIKE EAGLE II	L. TEL.
FLASHBACK	L. 135.000
GOLF J.NICKLAUS	L. 118.000
HUMANS	L. 109.000
KING OF THE MONS.	L. 109.000
LA SIRENETTA	L. 89.000
MUTANT FOOTBALL	L. 98.000
NBA ALL STAR CH..	L. 99.000
NINJA TURTLES USA	L. 109.000
OUTOF THIS WORLD	L. TEL.
POWER ATHLETE	L. 116.000
RBI 4 93	L. 109.000
SHAD. OF BEAST II	L. 99.000
SONIC II	L. 105.000
STREET FIGHTER II	TEL.
STREET OF RAGE II	L. 119.000
SUMMER CHALL.	L. 109.000
SUPERMAN	L. 98.000
S.MON.GP II (ITALY)	L. TEL.
T-2 ARCADE GAME	L. 98.000
TAZ MANIA	L. 98.000
TECHNOCLASH	L. 98.000
WORLD TR. SOCCER	L. 97.000
X MAN	L. 109.000

OFFERTE M. DRIVE:

AQUATIC GAMES	L. 79.000
DOUBLE DRAGON 3	L. 98.000
ECCO THE DOLPHIN	L. 89.000
EX-MUTANT	L. 69.000
HOME ALONE	L. 86.000
TRUXTON (ITALY)	L. 79.000

GIOCHI SNES :

ADAMS FAMILY II	L. 128.000
ALIEN III	L. 118.000
AMAZING TENNIS	L. 118.000
BATMAN R.O.JOKER	L. 126.000
BATTLETOADS	L. TEL.
BUBSY	L. 136.000
COOL SPOT	L. TEL.
DUNGEON MASTER	L. 148.000
FATAL FURY	L. TEL.
FINAL FIGHT II	L. TEL.
GOLF TR. CLASSIC	L. 108.000
J. CONNORS TENNIS	L. 126.000
JURASSIC PARK	L. TEL.
KING OF THE MONS.	L. 118.000
MARIO IS MISSING	L. 128.000
MICKEY'S MAG. Q.	L. 128.000
NBA ALL STAR CH.	L. 126.000
NINJA TURTLES IV	L. 124.000
OUT OF THIS WORLD	L. 119.000
POWER MOVES	L. 118.000
PRINCE OF PERSIA	L. 126.000
SUPER HIGH IMPACT	L. 126.000
SUPER NINJA BOY	L. 114.000
SUPER STAR WARS	L. TEL.
SUPER STR. EAGLE	L. 128.000
STAR FOX	L. 138.000
STREET COMBAT	L. 118.000
STREET FIGHTER II	L. 156.000
TAZ MANIA	L. 126.000
T2 ARCADE	L. TEL.
TKO BOXING	L. 118.000
YOSHI'S COOKIE	L. 112.000

OFFERTE SNES :

BULLS VS. BLAZERS	L. 98.000
CALIF. GAMES II	L. 118.000
CHUCK ROCK	L. 108.000
DRAGON'S LAIR	L. 98.000
JAMES BOND JR.	L. 108.000
PIT FIGHTER	L. 89.000
ROCKEETER	L. 66.000
SHANGAI II	L. 108.000
TOM & JERRY	L. 108.000
TOYS	L. 108.000

GIOCHI S. NINTENDO:

(DISPONIB. VASTA GAMMA DI GIOCHI PER SUPERNINTEN. ITALIANO TRA CUI:)

BASKETBALL 3D	L. 129.900
FINAL FIGHT	L. 129.900
LEMMING	L. TEL.
ROAD RUNNER	L. 146.000
SIM CITY	L. 108.900
STARWING-ST.FOX	L. TEL.
SUPER MARIO KART	L. 108.900
WWF WRESTLINGM.	L. 146.000

Consolles & Accessories:

MEGADR. scart compl.	L. 259.000
MEGADR. Pal compl.	L. 275.000
MEGADR. Pal + Sonic	L. 289.000
M.D. + Street Of RageII	L. TEL.
G. GEAR+SONIC II	L. 279.000
SNES+SMW Scart USA	L. 359.000
SNINT.GIGPAL+SMW	L. 359.000
S.SCOPE + 6 Giochi	L. 129.000
Convert. JAPAN/M.D.	L. 15.000
Convert.Univers. SNES	L. 39.000
Convert. SNES/SNIN.	L. 29.000
Master Gear Converter	L. 39.000
Lente+Luce Game Boy	L. 22.000
Lente Game Gear	L. 19.000
Joypad PRO II M. Drive	L. 29.000
Ascii PAD SNES	L. 49.000
JB KING Joyst. SNES	L. TEL.
Pad Origin. GIG SNES	L. 33.000
S.pad (Turbo/Slow)Snes	L. 39.000
Infrared Pad M.D.	L. 69.900
ProlungaPadSnes210cm	L. 19.000
Cavo Scart SNES	L. 29.000
Cavo Scart GIG SNIN	L. 33.000

OFFERTE NOVITA' :

CONVER.GENES/MD	L. 39.000
(Per usare tutti i titoli Genesis Usa)	
PRO IV pad 6 tasti MD	L. TEL.
SUPER 4 pad 6 t. SNES	L. TEL.
ARCADE Power S. MD	L. 99.000
POWER PAK Nuby GB	L. 45.000
HANDY BOY G.BOY	L. TEL.

GAME GEAR :

:Titoli a partire da L. 45.000 (novità:WWF St.Cage ,Sbullonati, R.C. Grand Prix, Tom & Gerry)

GAME BOY :

Titoli a partire da L. 38.000 (novità:Bugs BunnyII,Spiderman3, F-15,Star Trek: Next Generation, Battletoads II , Muham. Ali Box)

SEGA CD : USA Version)

Batman Returns	L. 99.000
Chuck Rock	L. 109.000
Cool Spot	L. 119.000
Final Fight	L. 99.000
Ecco The Dolphin	L. TEL.
Jaguar XJ220	L. 124.000
Out of This World	L. 124.000

BAZOOKA MENACER + 6 GIOCHI o T2 ARC. L. 129.000

MEGA DRIVE II PAL +SONIC+CAVORF+ALIM. + JOYPAD A 6 TASTI L. 299.000

MEGA DRIVE II JAP. +SONIC+SCART+ALIM. + JOYPAD A 6 TASTI L. 279.000

SUPER NES +SCART+ALIM.+ PAD L. 280.000

GAME BOY GIG +S. MARIO LAND+ PILE L. 159.900

Prezzi IVA compresa.Tutti i prodotti sono coperti da garanzia.I Prezzi possono subire variazioni. I nomi e i marchi sono di proprietà dei loro leggitimi proprietari.

PERMUTIAMO* LE CASSETTE USATE! ED INOLTRE ..... SERVIZIO NOLEGGIO VIDEOGAMES*

* Prevvio Rilascio Autor. Questura al ns. P. Vendita

OCCHIO!!!! CON IL NOSTRO SERVIZIO "EXPRESS DELIVERY" CONSEGNAMO IN TUTTA ITALIA ENTRO 24/48 ORE !!!! CHIAMACI PER MAGGIORI INFORMAZIONI

PUOI PAGARE ANCHE CON LA TUA CARTA VISA o MASTERCARD

VISA CartaSi MasterCard

VIA LORENTEGGIO,22 MI (SOTTO I PORTICI)

Tel.02/4229781 Fax 02/48300072

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA

AVERE LE ULTIME DISPONIBILITA

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

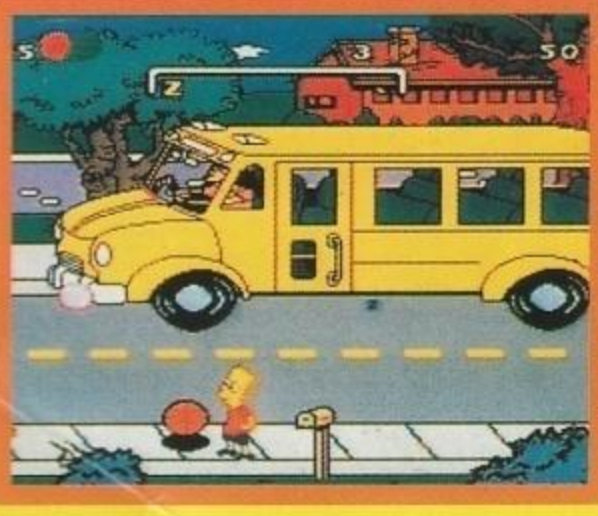
http://www.oldgamesitalia.net/

BART'S NIGHTMARE
(GLI INCUBI DI BART)

SIMP SONS

SCONVOLGITI CON BART !

I SUOI SOGNI **HORROR** DIVENTERANNO I TUOI GRAZIE AL **MEGA** REALISMO DEL TUO **MEGADRIVE.**



SEGA MEGA DRIVE

Acclaim entertainment, inc.

LEADER DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/

originali, con le istruzioni in italiano, l'as

http://www.oldgamesitalia.net/